

**SEPATU DAN POLA INTERAKSI SOSIAL DALAM LUKISAN**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



oleh:

**LUULUK NURNAINI**

NIM 07206244010

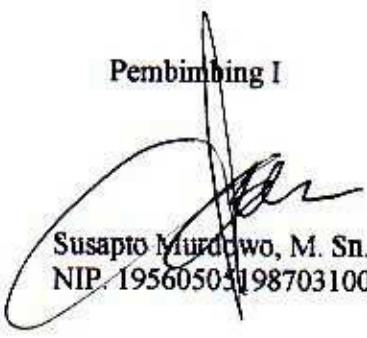
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Juli 2014**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Sepatu dan Pola Interaksi Sosial dalam Lukisan* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.




Pembimbing I

  
Susapto Murdowo, M. Sn.  
NIP. 195605031987031003

Yogyakarta, 03 Juli 2014

Pembimbing II

  
Sigit Wahyu Nugroho, M. Si.  
NIP. 195810141987031002

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Sepatu dan Pola Interaksi Sosial dalam Lukisan* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 11 Juli 2014 dan dinyatakan LULUS.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M. Pd	: Ketua Penguji		17/2014 ..07..
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M. Si	: Sekretaris		17/2014 ..07..
Drs. Djoko Maruto, M. Sn	: Penguji I		17/2014 ..07..
Drs. Susapto Murdowo, M. Sn	: Penguji II		17/2014 ..07..

Yogyakarta, 11 Juli 2014  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.  
NIP. 19550505 198011 1 001

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Luuluk Nurnaini**  
NIM : **07206244010**  
Program Studi : **Pendidikan Seni Rupa**  
Fakultas : **Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 03 Juli 2014

Penulis,



**Luuluk Nurnaini**  
**NIM 07206244010**

## **MOTTO**

**Sedih tidak untuk jadi penghalang, tapi kesempatan untuk  
mempelajarinya...**

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada :

Kedua orang tua yang telah memberikan segalanya.....

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan, untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian tugas akhir ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan yang timbul dapat teratasi. Untuk itu atas segala bentuk bantuannya, disampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M. Pd. M. A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Zamzani, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Drs. Mardiyatmo, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.
4. Drs. Susapto Murdowo, M. Sn., selaku Pembimbing I, yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan pengarahan yang sangat berarti dalam esensi tulisan ini.
5. Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M. Si., selaku pembimbing II yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan pengarahan yang sangat berarti dalam esensi tulisan ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta, yang secara tulus membantu dan memberikan ilmu masukan-masukan kepada penulis.
7. Keluarga saya, Ibu Wigati dan Bapak Sadiyo yang telah berjuang dan berdoa, kakak, adik saya yang memberikan semangat serta cinta kasih.
8. Juna yang selalu sabar menemani, serta *ingon-ingon* yang menginspirasi, seniman dan teman-teman Jogja, Tomi dan Ika, Bayan, Awis, Wisma Yubi, saudara-saudara '07, Nancy, Yanti, Yahdi, teman-teman HIMA

Seni Rupa yang telah memberikan bantuan dan motivasi sehingga membantu terhadap kelancaran penulisan tugas akhir ini.

9. Alumnus Seni rupa UNY, Anti Kensel serta Anti Cancel junior, Bacot Singa, Bloker, keluarga Bali, teman-teman Stupit, Kos Barokah, Ngoresan Permai, kantin kampus yang selalu memberikan senyum, tawa dan semangat.
10. Semua Pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang memberikan bantuan terhadap kelancaran penulisan tugas akhir ini. Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Akhirnya penulis berharap semoga tugas akhir karya seni ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan di dunia pendidikan khususnya.

Yogyakarta, 03 Juli 2014

Penulis  


Luuluk Nurnaini



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan .....	4
F. Manfaat .....	5
 BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	 6
A. Pengertian dan Sejarah Sepatu .....	6
B. Tema dan Konsep .....	9
1. Tema .....	9
2. Konsep .....	10
C. Interaksi Sosial .....	11
D. Peranan Sepatu dalam Interaksi Sosial.....	12
E. Kajian Seni Lukis.....	13
F. <i>Lowbrow Art</i> .....	15

G. Deformasi bentuk dalam lukisan.....	17
H. Elemen-elemen Seni Rupa .....	18
1. Titik .....	18
2. Garis .....	19
3. Bidang.....	20
4. Bentuk.....	21
5. Ruang.....	21
6. Warna.....	22
I. Penyusunan Elemen Rupa.....	23
1. Proporsi.....	24
2. Keseimbangan ( <i>Balance</i> ).....	24
3. <i>Unity</i> .....	25
4. Variasi.....	25
J. Media Dan Teknik Dalam Lukisan.....	25
1. Media .....	25
2. Teknik.....	26
K. Sumber Inspirasi Karya .....	27
1. Jean Michel Basquiat.....	28
2. Bob Sick Yudhita Agung.....	29
3. Heri Dono .....	30
4. Sampul kaset album <i>Go-Go Boots</i> .....	31
L. Kerangka Berfikir .....	32
M. Metode Penciptaan.....	33
1. Eksplorasi .....	33
2. Improvisasi .....	34
3. Pembentukan/Perwujudan .....	34
4. Penyajian Karya.....	35
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A.Konsep dan Tema Penciptaan .....	37
1. Konsep Penciptaan Lukisan.....	37
2. Tema Penciptaan Lukisan.....	39

B. Proses Visualisasi .....	40
1. Bahan, Alat Dan Teknik .....	40
2. Tahapan Visualisasi .....	43
D. Bentuk Lukisan .....	47
BAB IV PENUTUP .....	71
Kesimpulan .....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	74

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Cover atau sampul kaset lagu band Drive by Trucker 2011.....	3
Gambar II : SUPERBAD, karya Heri Dono.....	3
Gambar III : Sepatu <i>boot</i> .....	9
Gambar IV : Sepatu <i>Sport</i> .....	9
Gambar V : Fenomena bersosial beberapa manusia.....	12
Gambar VI : Fenomena bersosial beberapa manusia.....	12
Gambar VII : Karya Heri Dono.....	16
Gambar VIII : Karya J. M. Basquiat.....	16
Gambar IX : Unsur titik dalam karya <i>lowbrow</i> .....	19
Gambar X : Unsur garis dalam karya <i>lowbrow</i> .....	20
Gambar XI : Unsur bidang dalam karya <i>lowbrow</i> .....	21
Gambar XII : Unsur bentuk, ruang,dan warna dalam karya.....	23
Gambar XIII : <i>Fishing</i> karya J. M. Basquiat.....	29
Gambar XIV : <i>Napoleon Bonapatre with Nude Girl</i> karya Bob Sick .....	30
Gambar XV : <i>SUPERBAD</i> karya Heri Dono.....	31
Gambar XVI : <i>Go-go Boots</i> Cover Sampul kaset band Drive By Trucker.....	32
Gambar XVII : Alat dan bahan.....	41
Gambar XVIII : Tahap Visualisasi.....	46
Gambar XIX : <i>Best Friend</i> Karya Luuluk Nurnaini.....	47
Gambar XX : <i>Rumah Tanpa Cinta</i> Karya Luuluk Nurnaini.....	50
Gambar XXI : <i>Pengen Ngeben</i> Karya Luuluk Nurnaini.....	53

Gambar XXII : Obrolan Gagal Karya Luuluk Nurnaini.....	55
Gambar XXIII : Realita Mbak Shanty Karya Luuluk Nurnaini.....	57
Gambar XXIV : Teman Tidur Tante Sasa Karya Luuluk Nurnaini.....	59
Gambar XXV : Negosiasi Karya Luuluk Nurnaini.....	61
Gambar XXVI : Selfie Karya Luuluk Nurnaini.....	64
Gambar XXVII : Rock Daddy Karya Luuluk Nurnaini .....	67
Gambar XXVIII: Mimpi Buruk Karya Luuluk Nurnaini.....	69

## SEPATU DAN POLA INTERAKSI SOSIAL DALAM LUKISAN

Oleh :

Luuluk Nurnaini  
07206244010

### ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep penciptaan, proses visualisasi meliputi tema, bentuk, dan teknik lukisan dengan judul *sepatu dan pola interaksi sosial dalam lukisan*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan yaitu metode eksplorasi, yaitu membuat sketsa pada kertas untuk menemukan bentuk dan pola interaksi sosial; improvisasi, yaitu memindahkan sketsa pada media kanvas, selanjutnya pembentukan, pada tahap ini terjadi pengurangan dan penambahan pada sketsa awal, proses pewarnaan dengan teknik *opaque* dan *aquarel* juga terjadi pada tahap ini. Tahap terakhir adalah penyajian karya, termasuk didalamnya *finishing* dan penambahan pigura.

Hasil dari pembahasan yang dilakukan adalah sebagai berikut: Tema penciptaan lukisan adalah mengangkat sepatu dan pola interaksi sosial. Konsep penciptaan lukisan adalah kekaguman pada sepatu dalam interaksi sosial pada lukisan. Visualisasinya melalui pen deformasian bentuk sepatu yang telah ada dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tercipta karakter personal dengan bentuk sedikit aneh, absurd, dan ambigu. Proses visualisasi lukisan dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dengan teknik plakat dikombinasi teknik *aquarel* dengan pengerjaan *background* secara ekspresif. Warna-warna yang dihadirkan dalam lukisan secara kontras dan representatif. Visualisasi dalam lukisan, selain bentuk sepatu sebagai objek utamanya, terdapat objek lain sebagai elemen pendukungnya. Bentuk lukisan memiliki kecenderungan pada seni *lowbrow*. karya yang dikerjakan sebanyak 10 lukisan dengan berbagai ukuran yaitu :

*Best Friend* (110X140 Cm), *Rumah Tanpa Cinta* (110X140 Cm), *Pengen Ngeben* (110X130 Cm), *Obrolan Gagal* (160X120 Cm), *Realita Mbak Shanti* (70X90 Cm), *Teman Tidur Tante Sasa* (90X70 Cm), *Negosiasi* (160X120Cm), *Selfie* (60X120 Cm), *Rock Daddy* (60X120 Cm), *Mimpi Buruk* (150X200 Cm).

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Sepatu adalah salah satu produk alas kaki yang digunakan untuk melindungi kaki terutama bagian telapak kaki. Alas kaki melindungi kaki agar tidak cedera dari kondisi lingkungan seperti permukaan tanah yang berbatu-batu, berair, udara panas, maupun dingin. Alas kaki membuat kaki tetap bersih, melindungi dari cedera sewaktu bekerja, dan sebagai gaya busana. (<http://adhiekoplerer.blogspot.com/2012/03/sejarah-penciptaan-sepatu.html>.)

Mode, gaya, atau *style* selalu berubah dan berkembang disetiap detiknya. Perubahan yang pesat dan begitu lekat dikalangan masyarakat kita. Meskipun alur mode dapat dikatakan maju mundur saja, namun mode berpengaruh besar terhadap eksistensi seseorang dalam kehidupannya. Mayoritas penduduk di seluruh dunia memakai sepatu dalam kehidupan sehari-hari. Pelajar, pekerja kantor, atlet, dosen, hingga tukang sampah sering mengandalkan sepatu dalam beraktivitas. Fenomena sehari-hari bersama sepatu cukup sederhana, nyata terlihat dan dekat dengan rasa saya. Adegan saat kebingungan memilih sepatu yang akan kita kenakan pada suatu kondisi tertentu, agar meninggalkan efek yang sesuai dengan keinginan, pantas, bahkan *up to date*, dan tidak menyiksa kaki manis kita. Mengapa sepatu? Karena sepatu atau semacam alas kaki sangatlah berpengaruh dalam kehidupan, baik secara etika, fungsional maupun falsafah, hingga politik, individu maupun bermasyarakat. Jelas hal ini mengingatkan kembali pada jaman dahulu bahwa hanya orang-orang mampulah yang dapat dan pantas memakai

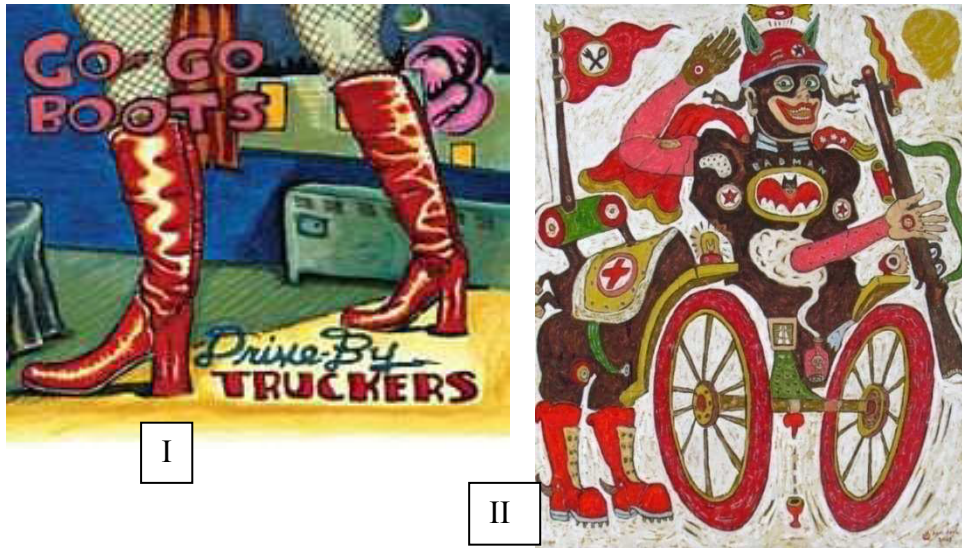
sepatu, sekelas bangsawan atau orang terpandang saja, sedangkan rakyat jelata identik dengan telanjang kaki. Pola interaksi manusia berubah seiring perkembangan jaman, begitupun dengan sepatu yang selalu mengalami perkembangan baik secara fisik atau model, hingga fungsional. Saat ini juga semakin jelas terlihat kasus globalisasi ekonomi yang terpengaruhi oleh eksistensi sepatu. *On line shop* dan sebagainya menunjukkan tingginya hasrat konsumerisme pada masyarakat kontemporer kita, terutama bagi kaum hawa. Bahkan tak jarang dari mereka yang mengesampingkan nilai fungsi sepatu sendiri, yaitu pelindungi dan alas kaki dan bergeser hanya untuk *trend* atau mode yang ingin sekali disebut gaul walaupun melukai kaki cantik mereka bahkan sampai mengganggu kesehatan.

Bentuk sepatu pada saat ini begitu banyak dan beragam tema, memberikan gambaran dunia fantasi yang begitu luas. Nilai filosofi yang terkandung dalam sepatu juga menarik untuk diperbincangkan. Kekaguman pada sepatu inilah yang melatarbelakangi penulis untuk menciptakan lukisan dan dihubungkan dengan pola interaksi sosial.

Melalui penajaman ide, mengembangkan tema dan konsep, kemudian hal ini dicoba divisualisasikan dalam bentuk lukisan. Sebuah sepatu pada lukisan bukan serta merta memindahkan atau mencontoh desain bentuk model sepatu. Dalam hal ini mencoba menciptakan dan menceritakan kembali kisah-kisah kehidupan dibalik sebuah sepatu dengan karakter personal yang memiliki bentuk sedikit aneh. Sepatu dalam lukisan menjadi bahasa ungkap atau juga disebut *expressive form*, dengan menggunakan media kanvas serta cat akrilik. Penciptaan



lukisan ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi terhadap kekayaan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.



Gambar I: Cover atau sampul kaset lagu band Drive By Trucker 2011  
(Sumber : [en.wikipedia.org/wiki/Go-Go\\_Boots](http://en.wikipedia.org/wiki/Go-Go_Boots))

Gambar II : “*SUPERBAD*”, Karya Heri Dono 2002  
(Sumber : [srisasanti.com/am/artwork/39/HERI-DONO.html](http://srisasanti.com/am/artwork/39/HERI-DONO.html))

## B. Identifikasi Masalah

Dari uraian diatas dapat ditarik permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya, antara lain :

1. Bagaimana fungsi sepatu dalam pola kehidupan sosial?
2. Bagaimana filosofi sepatu dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial?
3. Bagaimana perkembangan bentuk dan model sepatu?
4. Bagaimana pemilihan media dalam penciptaan lukisan dengan tema sepatu dalam pola interaksi sosial?
5. Bagaimana teknik yang dipilih untuk menciptakan lukisan agar sesuai dengan tema sepatu dalam pola interaksi sosial dengan pendekatan *lowbrow*?

### C. Pembatasan Masalah

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat ditarik batasan masalah sebagai berikut:

Sepatu dan pola interaksi sosial sebagai tema penciptaan lukisan kemudian divisualisasikan dengan pendekatan gaya *lowbrow*.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat ditarik permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan lukisan antara lain:

1. Bagaimana konsep penciptaan lukisan dengan pendekatan *lowbrow* yang terinspirasi dari sepatu dan pola interaksi sosial sebagai tema penciptaannya?
2. Bagaimana tema, teknik dan bentuk yang dihasilkan dalam karya *lowbrow* yang terinspirasi dari sepatu dan pola interaksi sosial sebagai tema penciptaannya?

### E. Tujuan

Tujuan dan penulisan laporan karya tugas akhir ini antara lain :

1. Mendeskripsikan konsep penciptaan lukisan dengan pendekatan *lowbrow* yang terinspirasi dari sepatu dan pola interaksi sosial sebagai tema penciptaannya.
2. Mendeskripsikan tema, teknik dan bentuk yang dihasilkan dalam karya *lowbrow* yang terinspirasi dari sepatu dan pola interaksi sosial sebagai tema penciptaannya.

## **F. Manfaat**

Berdasarkan dari penulisan ini manfaat yang bisa diperoleh antara lain :

### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Bagi penulis dapat memberikan pengetahuan tentang seni rupa dan berbagai elemen serta unsur-unsur seni rupa.
- b. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide berkaitan dengan proses berkesenian dan pengalaman estetik penulis, juga sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian.
- c. Bagi penulis memiliki harapan agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dalam dunia seni rupa khususnya dan masyarakat pada umumnya.
- d. Bagi penulis dapat memberikan sumbangan referensi bagi penciptaan seni lukis mahasiswa seni rupa Universitas Negeri Yogyakarta khususnya dan masyarakat umumnya.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi penulis dapat memperkuat konsep dalam lukisan yang telah dibuat.
- b. Bagi penulis nantinya dapat dijadikan pedoman atau acuan untuk menentukan konsep dalam proses berkesenian pada karya selanjutnya.
- c. Bagi penulis pada karya selanjutnya dapat menambah pengetahuan dalam penyusunan elemen-elemen seni rupa dengan lebih baik.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Pengertian dan Sejarah Sepatu**

Sepatu adalah salah satu produk alas kaki yang digunakan untuk melindungi kaki terutama bagian telapak kaki. Alas kaki melindungi kaki agar tidak cedera dari kondisi lingkungan seperti permukaan tanah yang berbatu-batu, berair, udara panas, maupun dingin. Alas kaki membuat kaki tetap bersih, melindungi dari cedera sewaktu bekerja, dan sebagai gaya busana. Keakraban kaki dengan pembungkusnya itu tidak dialami dengan mudah oleh banyak orang sebelum tahun 1882. Tepatnya, ketika Jan Ernst Matzeliger, pekerja di sebuah pabrik sepatu di Amerika, menemukan mesin pembuat sepatu. Dengan ditemukannya mesin-mesin pembuat sepatu yang lain, dimulailah produksi massal sepatu, sehingga harganya pun menjadi terjangkau.

*(<http://adhiekoplerer.blogspot.com/2012/03/sejarah-penciptaan-sepatu.html>.)*

Untuk sampai pada tahap itu, sepatu mengalami perjalanan yang sangat panjang. Ribuan tahun yang lalu, kulit binatang mentah dipilih untuk pembungkus tubuh dan kaki manusia. Bila di daerah dingin pembungkus itu berbentuk sepatu, masyarakat di daerah panas lebih menyukai sandal. Orang Mesir kuno di tahun 3700 SM misalnya, sudah mengenakan sandal dari serat tanaman atau kulit binatang.

Bahan dasarnya tergantung pada materi yang tersedia dan kondisi alamnya. Sepatu kayu misalnya, sangat populer di Benua Eropa yang banyak

berhutan. Sedangkan klompen kayu (semacam "sepatu" bakiak) banyak ditemukan di negara-negara bercuaca hangat seperti Timur Tengah, India dan Jepang. Bila mokasin (sepatu yang dibuat dari selembar bahan sehingga tidak ada jahitan antara sol dengan bagian atas sepatu) dari kulit pohon jadi alas kaki masyarakat Skandinavia, maka sandal jerami dan sepatu kain dapat dijumpai menghiasi kaki masyarakat Korea dan Cina. Khusus masyarakat di wilayah bercuaca sangat dingin, sepatu bot banyak dipakai. Misalnya orang Tibet, Bhutan, dan Nepal di sekitar Himalaya.

*(<http://adhiekoplerer.blogspot.com/2012/03/sejarah-penciptaan-sepatu.html>.)*

Alas kaki ternyata tidak selalu dianggap penting, apalagi oleh masyarakat wilayah yang banyak disinari matahari. Pada lukisan dinding dari zaman Mesir kuno, hanya para raja dan pendeta yang mengenakan alas kaki - itu pun berupa sandal - yang terbuat dari jalinan alang-alang, atau sandal kulit seperti yang terbuat dari jalinan alang-alang, atau sandal kulit seperti yang dikenakan Tutankhamen, salah satu firaun Mesir. Bagi serdadu Yunani kuno, sandal justru mempunyai fungsi yang amat khusus. Mereka hanya mengenakan satu pada kaki kiri. Saat perkelahian satu lawan satu, karena perisai dibawa dengan tangan kiri, kaki kiri itu selalu siap maju. (<http://adhiekoplerer.blogspot.com/2012/03/sejarah-penciptaan-sepatu.html>.)

Adapun beberapa sejarah perkembangan sepatu menurut Adhi (<http://adhiekoplerer.blogspot.com/2012/03/sejarah-penciptaan-sepatu.html>), antara lain sebagai berikut:

Pada abad IV, sepatu yang dihias dengan indah banyak ditemukan di Bizantium. Model sepatu dengan ujung panjang muncul di akhir abad IV sampai abad XV. Maklum, mode topi dan hiasan kepala saat itu juga runcing-runcing. Ada sepatu seorang pangeran yang panjang ujungnya 60 cm. Untuk mempertahankan bentuknya tentu saja mesti disumpal serat atau jerami. Sepatu demikian disebut *poulainne* atau *crakow*, mungkin indikasi tempat asalnya: Polandia. Supaya praktis, ujung sepatu diikat dengan rantai ke pangkal sepatu di tulang kering. Oleh Edward IV, raja Inggris 1442-1483, ujung sepatu lalu di batasi maksimal 5 cm saja.

Pada abad XVII lahir model sepatu berhak tinggi dengan pita. Tahun 1660 Louis XIV, raja Prancis yang terkenal suka kemewahan dan keindahan, mendapat hadiah sepasang sepatu berhak tinggi dengan pita sepanjang 40 cm. Tetapi haknya dibuat melengkung untuk disesuaikan dengan tubuh Louis yang pendek. Meski tak praktis dan membuat pemakainya bisa tersandung, model itu sangat disukai raja dan kerabatnya.

Pada abad XVIII sepatu mencapai puncak kecentilannya. Ada yang dihiasi kain brokat, atau kulit anak kambing yang lembut, entah dibordir atau dihiasi manik-manik. Ujungnya runcing, haknya tinggi melengkung. Bahkan ada yang dihiasi gesper bertatahkan berlian.

Dari ulasan di atas dapat ditarik benang merah bahwa sepatu muncul sudah sejak sekian lama bahkan saat jaman pra sejarah. Kini perkembangan pengetahuan yang begitu pesat menyentuh pula bidang pembuatan sepatu. Proses rancang-merancang dilakukan dengan bantuan komputer, sedangkan sinar laser

digunakan untuk memotong bahan dengan cepat dan tepat. Beberapa pengalaman berbicara dengan teman-teman juga menunjukkan adanya perbedaan budaya penggunaan sepatu di beberapa daerah. Dalam kebudayaan barat, orang boleh tidak melepas alas kaki sewaktu berada di dalam rumah, sehingga berkembang perabot rumah tangga seperti kursi. Sebaliknya dalam kebudayaan Asia Timur, alas kaki dilepas sewaktu berada di dalam rumah.



Gambar III: sepatu *boot*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar IV : sepatu *sport*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## B. Tema dan Konsep

### 1. Tema

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1984: 1040), tema berarti pokok pikiran, dasar cerita yang dipercakapkan atau dipakai sebagai dasar mengarang. Tema berasal dari bahasa Yunani “*thithenai*”, berarti sesuatu yang telah diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan. Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat suatu tulisan atau karya. Disetiap tulisan (karya) pastilah mempunyai sebuah

tema, karena dalam sebuah karya dianjurkan harus memikirkan tema apa yang akan dibuat. ([id.wikipedia.org/wiki/Tema](http://id.wikipedia.org/wiki/Tema)).

Dalam membuat suatu karya baik karya tulis maupun yang lainnya haruslah memiliki sebuah tema. Jika diumpamakan rumah tema adalah fondasinya. Tema juga hal yang paling utama dilihat oleh para penikmat karya. Jika temanya menarik, maka akan memberikan nilai lebih pada karya tersebut. Dari pembahasan diatas mengenai tema dapat diambil kesimpulan bahwa tema adalah garis besar pokok atau gagasan yang akan menjadi ide dalam pembuatan karya.

## 2. Konsep

Konsep merupakan konkretisasi dari indera dimana peran panca indera seperti yang disebutkan dalam A.A.M Djelantik (2004:2) tentang rasa nikmat atau indah yang terjadi pada manusia. Rasa tersebut timbul karena peran panca inderayang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam. Rangsangan tersebut diolah menjadi kesan yang kemudian dilanjutkan kembali pada perasaan lebih jauh sehingga manusia dapat menikmatinya, dalam konteks kali ini panca indera yang dimaksud adalah mata, atau kesan *visual*. Sehingga konkretisasi indera diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran yang kemudian divisualisasikan.

Dalam proses penciptaan diperlukan adanya konsep yang mendasari pembuatan karya. Menurut Mikke Susanto (2011:227), konsep adalah pokok pertama / utama yang mendasari keseluruhan pemikiran (dalam hal ini konteks diterapkan pada penciptaan lukisan). Dalam proses penciptaan, pembentukan



konsep merupakan konkretisasi indera, mencakup penerapan metode, pengenalan seperti pebandingan, analisis, abstraksi, idealisasi, dan bentuk-bentuk deduksi. Keberhasilan konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objek di dalamnya. Konsep dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni.

### **C. Interaksi Sosial**

Kehidupan sosial adalah kehidupan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur sosial atau kemasyarakatan. Cara orang untuk hidup bersosial. Sebuah kehidupan disebut kehidupan sosial jika disana terjadi adanya interaksi antara individu satu dengan individu lainnya, dan dengannya terjadi komunikasi yang kemudian berkembang menjadi saling membutuhkan kepada sesama.

Sedangkan interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis antara orang perseorangan dan seseorang lainnya, antara perseorangan dan kelompok dan antara kelompok dan kelompok. ([www.KamusBahasaIndonesia.org](http://www.KamusBahasaIndonesia.org)) Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, karena tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama (Soerjono Soekanto 2005: 54).

Kehidupan masyarakat sendiri tentunya akan mempunyai cirri-ciri yang berbeda di setiap daerahnya. Masyarakat desa tentunya mempunyai pola interaksi yang berbeda dengan masyarakat kota. Cara bergaul, berbicara, hingga memilih alat main. Cara pandang yang berbeda antara individu satu dengan yang lainnya sering menimbulkan gesekan atau benturan dalam diri seseorang. Adanya otak dan hati dalam diri manusia ini yang nantinya akan mengendalikan pola berinteraksi seseorang. Nilai kebenaran sering tergeserkan oleh ego maupun

ambisi yang menjadikan pribadi bersifat kurang baik, bahkan liar. Perkembangan kehidupan sosial saat ini juga telah mengalami perkembangan secara pesat, sesuai dengan pesatnya perkembangan teknologi sebagai salah satu faktor perubahan budaya massa. Makan, tidur, mandi, bermain, belajar hingga jatuh cinta adalah sedikit contoh interaksi kehidupan dan bersosial. Dimana ada pergerakan disitulah ada hidup.



V



VI

Gambar V: Fenomena bersosial beberapa manusia (menghadiri hajatan teman)

Gambar VI: Fenomena bersosial beberapa manusia (mengikuti pawai motor)

( Sumber : Dokumentasi Pribadi)

#### D. Peranan Sepatu dalam Interaksi Sosial

Dalam membahas esensi sepasang sepatu, yang pada awalnya berfungsi untuk melindungi kaki dan harusnya digunakan untuk kenyamanan kaki dalam mendukung fungsi kaki itu sendiri untuk menopang tubuh dan berjalan. Persoalan jenis sepatu atau pakaian dapat menjadi persoalan besar karena ikut menentukan apakah seseorang dianggap memenuhi syarat untuk dimasukkan dalam kelompok tertentu atau tidak. Faktor-faktor lainnya adalah status sosial, gengarnya iklan-iklan media yang membentuk *image*, serta unsur kesenangan (*pleasure and fun*). Unsur kesenangan ini dapat digunakan untuk menjelaskan dan memahami

kelompok anak muda yang mengadopsi, mengonsumsi dan mencampurkan berbagai macam gaya dengan tanpa reverensi yang jelas terhadap asalnya.

Memanjakan dan menyediakan beragam mode, tentu saja untuk kebutuhan pasar dan lebih mengutamakan kepentingan gaya hidup dari pada faktor kenyamanan. Tidak terkecuali dengan sepasang sepatu, yang diciptakan atas kerumitan, sejarah dan pesan komunikasi yang terkandung didalamnya. (Roland Barthes, 1985:143)

Dalam ulasan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa peran sepatu dalam interaksi sosial saat ini mengalami peralihan fungsi. Lebih cenderung kearah status sosial, gaya dan gengsi. Bukan kearah fungsi utama sebagai alas kaki, meskipun sepatu juga mempengaruhi perekonomian sosial.

#### **E. Kajian Seni Lukis**

Seni lukis adalah salah satu cabang seni rupa dua dimensi yang populer dan mempunyai banyak gaya, aliran, dan teknik pembuatan maupun bahan serta alat yang digunakan. Dalam proses penciptaan, karya seni rupa dua dimensi ini tidak terlalu terikat pada aturan teknis yang rumit bila dibandingkan dengan cabang seni rupa lainnya semisal seni patung dan seni cetak (grafis) dimana memerlukan langkah-langkah yang lebih banyak dan kompleks walaupun pada perkembangannya seni lukis mengalami banyak pengembangan dalam teknis pengerjaannya.

Sementara The Liang Gie (1983 : 97) mendefinisikan seni lukis sebagai hasil karya dua dimensional yang memiliki unsur warna, garis, ruang, cahaya,

bayangan, tekstur, makna, tema dan lambang. Selain itu, Mikke Susanto (2002 : 71) mengatakan bahwa seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan warna dan garis guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi dari kondisi subyektif seseorang. Berkaitan dengan hakikat penciptaan seni visual (lukisan), Yasraf Amir Pilliang (2003 : 244 ) berpendapat bahwa lukisan adalah jalan berliku yang penuh dengan tanda tanya, yang jawabannya ditangguhkan, diulur-ulur, penuh jebakan, jawaban palsu yang pada akhirnya menggiring kita ke arah satu jawaban, satu kebenaran atau malah meninggalkan kita dalam keadaan tanpa jawaban dan tanpa kebenaran. Dharsono Sony Kartika (2004 : 36) berpendapat bahwa seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape* dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa.

Dari beberapa uraian penjelasan tersebut diatas yang mempunyai cakupan yang amat luas, seni lukis mengandung pengertian sebuah kebulatan secara mutlak yang melibatkan unsur-unsurnya kedalam bidang dua matra yang merupakan pembentangan dari sebuah ide, emosi, dan ekspresi subyektif yang didalamnya memiliki banyak kemungkinan untuk ditelaah dan digali maknanya. Namun hal tersebut merupakan hasil perkembangan wacana yang ada, yang selalu memungkinkan munculnya gagasan-gagasan dan ide-ide yang berkembang seiring

zaman. Dari sinilah sebuah karya seni mampu menempatkan diri sebagai salah satu kemungkinan artefak untuk membaca kecenderungan zaman tertentu.

#### **F. *Lowbrow Art***

*Lowbrow* art bermula di Los Angeles, California di dekade 1970-an, sebagai sebuah gerakan bawah tanah dan akar rumput seni rupa yang berasal dari sub kultur seperti juga musik punk, komik bawah tanah dan lainnya. Sering disebut dengan pop surealisme. Hampir semua karya-karyanya sering memiliki rasa humor yang ceria, kadang-kadang nakal, dengan komentar yang sinis. Pendapat serupa juga dijelaskan dan dilengkapi oleh Mikke Susanto (2011: 241),

*Lowbrow* art istilah yang menggambarkan sebuah seni visual “bawah tanah” atau jalanan yang berkembang di Los Angeles California di akhir era 1970 an. Seni *Lowbrow* menjadi gerakan seni populer yang meluas dengan model medium seperti komik, musik Punk, mainan (*Toys*). Istilah ini juga sering dikatakan dengan nama Pop Surrealisme. Seni *lowbrow* sering memiliki kesan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar, dan biasanya berisi ungkapan dan komentar kasar. Istilah ini pertama kali menjadi sajian utama di majalah juxtapoz, saat itu seniman/kartunis, Robert Williams membuat karya yang dikemas dalam satu rubrik dan diberi judul *The Lowbrow Art of Robert Williams*. Sejak saat itu istilah ini kemudian menjadi tipe seni. *Lowbrow* digunakan oleh Robert Williams sebagai lawan dari *highbrow*.



Gambar VII: Karya Heri Dono  
(Sumber : [wikipaintings.org](http://wikipaintings.org))



Gambar VIII :Karya J.M Basquiat  
(Sumber : [wikipaintings.org](http://wikipaintings.org).)

*Lowbrow* dan bentuk seni jalanan dari awalnya adalah sebuah bentuk artikulasi perlawanan terhadap kekuasaan atau hegemoni. Maka pelaku seni (pelukis) dengan sadar aksi artistiknya haruslah mempertimbangkan aspek “komunikasi visual” : yang memprovokasi, menarik perhatian dan diterima pesannya oleh publik luas. Eddie Hara termasuk perupa yang mengawali *lowbrow* atau *street art* di atas kanvas, hingga dalam bentuk toys atau karya tiga dimensi di Indonesia. Dengan mengembangkan bentukan figuratif yang imajinatif seperti kartun, di atas kanvasnya yang banyak menggunakan unsur belabor garis hitam, cipratan, pola-pola titik dan sebagainya, terkesan liar dan kekanak-kanakan. Menerapkan warna-warna yang meriah dan pola-pola yang atraktif untuk memenuhi bidang kanvas dengan merata tanpa pusat perhatian. ([www.galerisemarang.com](http://www.galerisemarang.com))

Berdasarkan beberapa keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa *lowbrow art* berawal dari seni rupa rendahan, terinspirasi dari kehidupan jalanan,

punk, komik serta kartun. Ciri-cirinya antara lain mengandung pesan dan unsur kenakalan, keceriaan, hingga perlawanan; bersifat naratik karena *basicnya* dari komik, kartun, animasi, dll; warna-warna yang digunakan sangat bebas menurut imaji seniman. *Lowbrow* berkembang dan bertahan meski sering mendapatkan kritik dari seni akademis yang termampakan, hingga akhirnya mampu diterima dalam dunia seni saat ini.

### **G. Deformasi Bentuk dalam Lukisan**

Pengubahan bentuk atau deformasi yang dijelaskan Jakob Sumardjo (2000: 116), dalam mewujudkan benda seninya, seorang seniman memang akan menampakkan ciri-ciri kepribadiannya yang mandiri dan khas. Bagaimana cara dia memandang objek seninya, memperlakukan objeknya seninya dengan cara yang unik dan asli. Berangkat dari kesadaran pemikiran seperti itulah terkadang seorang seniman melakukan pengubahan-pengubahan bentuk objeknya, inilah gaya kesenimannya dalam hal bentuk. Bentuk seni adalah juga isi seni itu sendiri. Bagaimana bentuknya itulah isinya. Tidak ada seniman yang menciptakan sebuah karya seni tanpa kesadaran. Ia menciptakan karena ada sesuatu yang ingin disampaikannya kepada orang lain entah perasaannya, suasana hatinya, pemikirannya atau sebuah pesan. Perubahan wujud tersebut dapat dilakukan dengan cara deformasi.

Dharsono (2004: 103), menjelaskan deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dan menggambarannya kembali hanya sebagian yang

dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 98), deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur atau karakter baru yang lain dari sebelumnya.

Jadi yang di maksud dengan deformasi adalah pengubahan-pengubahan bentuk objek untuk memunculkan ciri-ciri kepribadian yang mandiri dan khas yang dilakukan secara sadar oleh seniman itu sendiri untuk melahirkan bentuk bentuk baru.

## **H. Elemen-elemen Seni Rupa**

Dalam penciptaan suatu lukisan seorang perupa berhasil membuat suatu karya lukisnya tidak lain harus memperhatikan beberapa elemen-elemen seni rupa yang erat kaitannya dalam penciptaan suatu lukisan. Penyusunan unsur-unsur (elemen) visual suatu lukisan diantaranya :

### **1. Titik**

Pengertian titik menurut Mikke Susanto (2011:402), mengemukakan bahwa titik adalah suatu bentuk atau tanda yang dibuat dengan satu kali tekanan menggunakan alat tulis, alat lukis, dan sebagainya. Titik dapat juga dikatakan sebagai suatu bentuk terkecil dari seluruh rangkaian bentuk yang dibuat dalam



pekerjaan menggambar atau melukis. Titik secara simbolis berarti awal dan juga akhir.

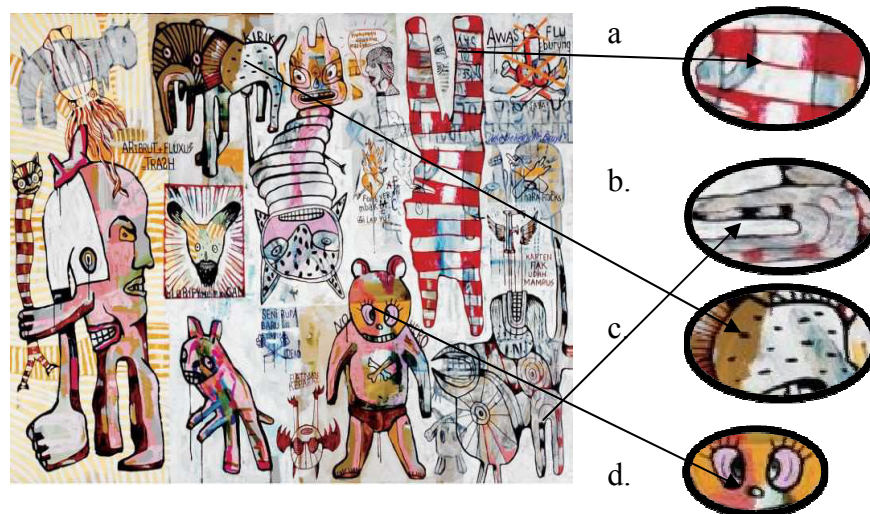


Gambar IX: Unsur titik dalam sebuah karya *lowbrow*

## 2. Garis

Garis merupakan perwujudan dari pengulangan dan kumpulan titik-titik yang bersambung memanjang serta sama besar (Mikke Susanto, 2011: 148). Garis menurut bentuknya ada enam macam, yaitu:

- a. Garis Lurus,
- b. Garis Lengkung,
- c. Garis Patah,
- d. Garis lengkung berganda,
- e. Garis patah berganda,
- f. Garis melingkar;



Gambar X: Unsur garis dalam sebuah karya *lowbrow*

- |                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| a. Garis lurus    | c. Garis patah-patah |
| b. Garis lengkung | d. Garis melingkar   |

### 3. Bidang

*Shape* atau bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif, Mikke Susanto (2011: 55).

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 40), *shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau adanya tekstur. Pengertian *shape* dapat dibagi menjadi dua yaitu: *shape* yang menyerupai bentuk alam atau figur, dan *shape* yang sama sekali tidak menyerupai bentuk alam atau nonfigur.

Dari penjelasan di atas bidang atau *shape* dapat dipahami sebagai bidang yang terbentuk oleh warna atau garis yang membatasinya. *Shape* atau bidang bisa berbentuk alam atau figur dan juga tidak berbentuk atau nonfigur. Sebagai contoh

lukisan menunjukkan bidang yang menginspirasi dalam penciptaan lukisan penulis, dapat dilihat di bawah.



Gambar XI : Unsur bidang pada karya *lowbrow*

#### 4. Bentuk

Istilah bentuk muncul karena menyatunya antara sisi dari garis-garis atau bidang-bidang. Karena perbedaan masing-masing garis dan bidang tersebut, maka muncul pula penyebutan bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk pada karya *lowbrow* ini sangat bebas dan ekspresif.

#### 5. Ruang

Ruang adalah kumpulan beberapa bidang; kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi; ilusi yang dibuat dengan pengelolaan bidang dan garis, dibantu oleh warna (sebagai unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan yang meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap (A.A.M Djelantik, 2004 : 21). Menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 42-

43), ruang merupakan wujud tiga matra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume). Ruang dalam seni rupa dibagi dua macam yaitu: ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk ruang yang dapat dibuktikan dengan indra peraba, sedangkan ruang semu adalah kesan bentuk atau kedalaman yang diciptakan dalam bidang dua dimensi.

Sedangkan pengertian ruang menurut Mikke Susanto (2011: 338), mengemukakan bahwa :

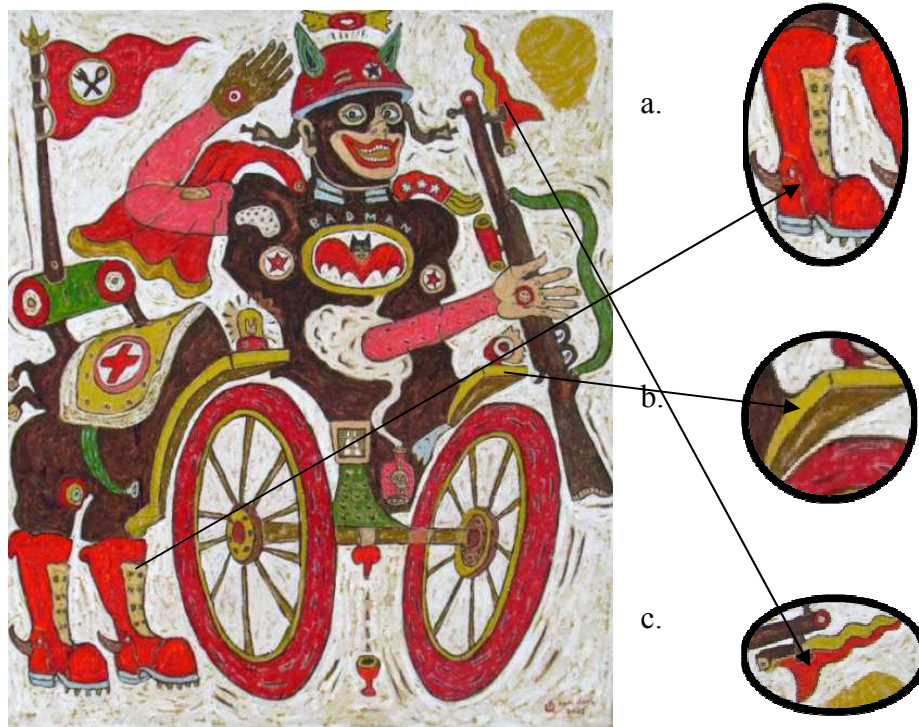
Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun yang tidak terbatas. Pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Dapat disimpulkan bahwa ruang adalah suatu dimensi yang mempunyai volume atau mempunyai batasan limit, walaupun terkadang ruang bersifat tidak terbatas. Dalam seni lukis ruang dapat dibentuk dengan gabungan bidang, garis, serta warna sehingga dapat menimbulkan efek perspektif serta kontras antara gelap dan terang. Sebagai contoh lukisan menunjukkan ruang yang menginspirasi dalam penciptaan lukisan penulis, dapat dilihat di bawah.

## 6. Warna

Warna merupakan kesan yang ditimbulkan akibat pantulan cahaya yang menimpa permukaan benda. Dalam seni rupa wujud warna dapat berupa garis,

bidang, ruang, dan gelap terang yang dapat menimbulkan kesan tertentu. Warna yang digunakan dalam lukisan lowbrow cenderung kearah pop, representatif dan bebas.



Gambar XII: a. Unsur bentuk dalam karya  
b. Unsur ruang dalam karya  
c. Unsur warna dalam karya

## I. Penyusunan Elemen Rupa

Dalam lukisan *Lowbrow* tidak mengandung semua elemen dalam seni lukis pada umumnya. Menurut ulasan Sadjiman Ebdi Sanyoto, prinsip – prinsip dasar seni rupa adalah pengetahuan dasar untuk berkarya dalam seni rupa, baik karya yang berbentuk dua dimensi karya yang berbentuk tiga dimensi. Dan dari pengertian tersebut, maka prinsip – prinsip seni rupa yang terdapat dalam lukisan *lowbrow* diuraikan sebagai berikut:

## 1. Proporsi

Perbandingan atau proporsi merupakan penerapan skala ukuran berdasarkan sifat bentuk benda terhadap benda lain dalam satu kesatuan yang ditetapkan pada benda tersebut. Dalam seni rupa penerapan proporsi dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Proporsi yang diterapkan pada karya dua dimensi dengan skala ukuran: panjang x lebar.
- b. Proporsi yang diterapkan pada karya tiga dimensi dengan skala ukuran: panjang x lebar x tinggi.

## 2. Keseimbangan (*Balance*)

Yang dimaksud *balance* atau keseimbangan adalah hasil dari pengaturan, penyusunan serta penyatuan beberapa benda, bidang, warna dan sebagainya. Hingga memperoleh suatu hasil atau bentuk yang serasi dan harmonis. Sedangkan *balance* atau keseimbangan sendiri dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Keseimbangan Simetris (*Simetris Balance*): merupakan keseimbangan yang diterapkan dalam pengaturan berdasarkan sifat-sifat dominan dari benda atau bidang tersebut.
- b. Keseimbangan Asimetris (*Asimetris Balance*): merupakan keseimbangan yang diterapkan dalam pengaturan tidak berdasarkan sifat-sifat dominan pada benda atau bidang tersebut.
- c. Keseimbangan Skew Simetris (*Skew Simetris Balance*): merupakan keseimbangan yang diterapkan pada benda atau bidang berdasarkan kesamaan arah.

### 3. *Unity*

Kesatuan atau *Unity* peninjauan dari segi penataan, pengaturan, penerapan atau rangkaian antara bagian yang saling mendukung, apabila terjadi pengurangan pada salah satu bagian akan terjadi ketidakwajaran ketidakseimbangan. Sedangkan teknik untuk pengolahan serta penggabungan dari keseluruhan prinsip-prinsip seni yang diuraikan diatas adalah pengkomposisian. Komposisi itu sendiri, merupakan suatu cara atau ketentuan untuk mengatur, menyusun serta membuat beberapa elemen sebagai pendukung dalam proses penciptaan karya, sehingga mewujudkan kesatuan bentuk yang harmonis serta memiliki kesan *artistik* berdasarkan prinsip-prinsip yang ada.

### 4. Variasi

Variasi secara etimologis berarti penganeekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternatif baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan (Mikke Susanto, 2011: 419). Dari pendapat tersebut dapat dikembangkan sebuah pemikiran bahwa variasi dalam suatu karya dapat berupa kombinasi berbagai macam bentuk, warna, tekstur, serta gelap-terang. Variasi juga mampu menambah daya tarik pada keseluruhan bentuk atau komposisi.

## **J. Media dan Teknik dalam Lukisan**

### 1. Media

Setiap cabang seni memiliki media yang beberapa dalam berkarya dan setiap seni memiliki kelebihan masing-masing yang tidak dapat dicapai oleh seni lain, dalam hal ini seni lukis menggunakan media yang cara menikmati dengan

cara visual (Jakob Sumardjo, 2000: 141). Media adalah sarana yang digunakan untuk mewujudkan gagasan menjadi karya seni, dengan memanfaatkan alat dan bahan serta penguasaan teknik berkarya.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 25), menjelaskan bahwa “medium” merupakan bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. Selain itu menurut Liang Gie, (1983: 89), medium atau material atau bahan merupakan hal yang perlu sekali bagi seni apapun, karena suatu karya seni hanya dapat diketahui kalau disajikan melalui medium. Suatu medium tidak bersifat serba guna. Setiap jenis seni mempunyai mediumnya tersendiri yang khas dan tidak dapat dipakai untuk jenis seni lainnya

Dalam penciptaan karya seni lukis media yang digunakan adalah cat akrilik diatas kanvas. Mike Susanto (2011: 13), memberikan penjelasan tentang cat akrilik yaitu salah satu bahan melukis yang mengandung *polimer ester poliakrilat*, sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat terhadap medium lain dan standar pengencer yang digunakan adalah air. Selain itu Mikke Susanto (2011: 213), juga memberikan penjelasan tentang kanvas yaitu, kain yang digunakan sebagai landasan untuk melukis, baik bahan panel kayu, kertas, atau kain.

## 2. Teknik

Mengenal dan menguasai teknik sangat penting dalam berkarya, hal ini sangat mendukung seorang perupa menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakan, ini karena bentuk seni yang dihasilkan sangat menentukan



kandungan isi gagasannya. (Jakob Sumardjo, 2000: 96). Teknik-teknik yang digunakan dalam melukis antara lain:

a. *Opaque* (Opak)

*Opaque* (opak) merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki (Mikke Susanto, 2011: 282).

b. *Transparan* (*Aquarel*)

Teknik melukis pada kanvas yang menggunakan cat air (atau teknik transparan) sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak (Mikke Susanto, 2011: 14).

## **K. Sumber Inspirasi Karya**

Dalam proses penciptaan karya seseorang dibutuhkan beberapa referensi karya seniman lain yang berfungsi sebagai pemacu dan memperkaya wawasan proses berkarya. Dalam proses studi kreatif yang cukup berat tersebut seorang seniman akan terus mencari ciri-ciri personal atas kekaryaannya, dari mulai konsep penciptaan, hingga teknik dalam memvisualkannya. Adapun beberapa karya seniman yang menjadi sumber inspirasi karya dalam penyusunan tugas akhir karya seni, antara lain:

### 1. Jean Michel Basquiat

Basquiat lahir 22 desember 1960 di Brooklyn, New York. Terkenal karena karya pemberontakannya yang melawan *highart* pada jamannya. Berbeda dengan Andy Warhol yang senang dengan mereproduksi tokoh yang dianggap menjadi ikon-ikon publik sebagai bentuk epresentasi atas alienasi personal dalam masyarakat modern yang kapitalistik. Sementara Basquiat mengubah figur-figur yang stilistik secara ekspresif. Figur manusia dalam karya Basquiat, bukanlah model realis ataupun surealis, tapi ekspresi esensial, dimana manusia hanyalah digambar dalam bentuk kerangka saja, atau tubuh yang flat tanpa nuansa (Dwikora, 2005). Gaya grafiti dalam karya Basquiat muncul dalam bentuk tulisan ekspresif, puisi, pernyataan-pernyataan, protes, pamflet tanpa pretensi pasar. Hal ini sangat berlawanan terhadap bergairahnya pertumbuhan pasar modal, hedonisme dan kapitalisme Kota New York tahun 1980-an.



Gambar XIII

*"Fishing"*

Ukuran 198.1 x 172.7 cm

*Acrylic, crayon on Canvas*

2001

(sumber : [www.wikipaintings.com](http://www.wikipaintings.com))

## 2. Bob Sick Yudhita Agung

Bob Sick, begitulah panggilan akrabnya, lahir tahun 1971 di Yogyakarta, hidup dan bekerja di Yogyakarta juga. Karya-karyanya mendapat *influence* yang sangat kuat dari Jean Michel Basquiat (seniman Amerika yang *bohemian*). Bersifat spontan, bebas, nakal bahkan gila namun penuh cerita menginspirasi saya dalam penciptaan karya-karya saya. Figur-figur dan warna yang tersaji dalam karya Bob Sick punya banyak cerita yang simple dan menarik, baik tentang

dirinya sendiri, dengan kehidupan masyarakatnya, bahkan kehidupannya dengan tuhan.



Gambar XIV  
*"Napoleon Bonaparte with Nude Girl"*  
 Ukuran 150 X 150 cm  
*Acrylic on Canvas*  
 2008  
 (Sumber : [www.galerisemarang.com](http://www.galerisemarang.com))

### 3. Heri Dono

Seniman yang bernama lengkap Heri Wardono, lahir di Jakarta 12 Juni 1960 dan berpendidikan di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta (1980-1987) namun tidak selesai. Bagaimanapun juga Heri Dono adalah perupa yang cukup menonjol di Indonesia saat ini. Kerap mengadakan pameran di dalam maupun luar negeri baik pameran tunggal maupun bersama. Negara-negara yang pernah menjadi ajang pameranya antara lain Singapura, Australia, Inggris, Kanada, dan

Jepang. Heri Dono menyebut dirinya sebagai seniman borongan; melukis, membuat patung, membuat wayang, hingga seni instalasi.

Dalam karya-karyanya menampilkan berbagai narasi tentang perpindahan, migrasi, dan invasi manusia yang dalam sejarah peradaban manusia merupakan leitmotif beroperasinya hasrat manusia yang paling purba. ([www.edwingallery.com](http://www.edwingallery.com))



Gambar XV  
 “SUPERBAD”  
 Ukuran 150 X 120 cm  
 Acrylic on Canvas  
 2002

(Sumber : [srisasanti.com/am/artwork/39/HERI-DONO.html](http://srisasanti.com/am/artwork/39/HERI-DONO.html))

#### 4. Sampul kaset album “Go-Go Boots”

“Go-Go Boots” adalah album ke-sembilan dari band rock Amerika, Drive – By Trucked, dirilis pertama pada 14 Februari 2011. Diproduseri oleh David

Barbe dan menghabiskan waktu kurang lebih setahun untuk rekaman (2009-2010). Sampul album ini didesain oleh Wes Freed.



Gambar XVI  
 “Go-Go Boots”  
 Cover atau sampul kaset lagu band Drive By Truck  
 2011  
 (Sumber : [en.wikipedia.org/wiki/Go-Go\\_Boots](http://en.wikipedia.org/wiki/Go-Go_Boots))

## L. KERANGKA PIKIR

Konsep pembentukan dalam penciptaan karya seni lukis disini berdasarkan pada gaya *lowbrow*. Komposisi lukisan secara keseluruhan diciptakan dengan mengolah unsur-unsur visual berdasarkan prinsip-prinsip penciptaan seperti repetisi, kontras, kesatuan, dan keseimbangan.

Secara keseluruhan berkesan ekspresif dan tegas. Komposisi lukisan yang diwujudkan disini tetap memiliki unsur kesatuan. Pengolahan gambar mencakup susunan objek, pewarnaan, dan penyederhanaan objek. Cenderung menyederhanakan bentuk sesuai dengan keinginan menggunakan garis lengkung

dan lurus dengan kontur yang ekspresif dan tegas. Bentuk objek-objek lain seperti kaki, tangan bahkan kepala manusia digambarkan secara ekspresif. Pewarnaan yang sederhana dan mengubah detail yang ada menjadikan objek-objek disekitar sepatu sebagai objek pendukung dalam adegan gambar lukisan. Detail diberikan secukupnya pada bagian sepatu yang merupakan ide penciptaan karya lukis. Adegan-adegan dalam karya lukis digambarkan sebagai objek yang mempresentasikan kegelisahan yang ekspresif. Kegelisahan tersebut menjadikan penulis merasa tertantang untuk membuat karya lukisan dengan mengangkat tema sepatu.

Untuk mendukung sifat *lowbrow*, bidang-bidang dalam lukisan diisi goresan-goresan garis, dan titik dengan warna yang ekspresif sesuai komposisi tertentu, yang juga berfungsi sebagai aksen dan tekstur. Garis dan pewarnaan berfungsi sebagai pengisi bidang serta menambah nilai ekspresif. Warna-warna yang digunakan berdasarkan pada kaedah komposisi yaitu kontras. Penerapan cat dilakukan secara plakat, ada juga yang dilakukan secara tumpuk-menumpuk dan pelapisan trasparan dengan kuas.

## **M. Metode Penciptaan**

### **1. Eksplorasi**

Pada tahap ini meliputi ide penciptaan dan pembuatan sketsa alternatif. Sebelum memvisualisasikan ide pada media yang sudah ada (kanvas) terlebih dahulu penulis membuat sketsa atau rancangan dikertas dari objek-objek yang diamati dengan skala yang nantinya diperbesar sesuai dengan ukuran dan media

pengungkapan visualisasi karya. Sketsa-sketsa ini biasanya berupa penggalan kisah-kisah yang terjadi melalui pengamatan penulis bahkan yang dialami penulis. Penulis membuat banyak sketsa yang nantinya mungkin digabung menjadi satu apabila dirasa cocok dan saling mendukung baru dituangkan ke media yang sudah ada. Akan tetapi penulis juga tidak menutup kemungkinan membuat sketsa yang langsung diaplikasikan kedalam media yang sudah ada tersebut. Dalam proses perwujudan visualisasi karya sering kali terjadi penyimpangan atau berubah dari sketsa awal, hal itu menyesuaikan dengan ide yang mengalir dan sesuai dengan perasaan jiwa penulis dalam mengungkapkan ide-idenya walaupun nantinya masih tetap pada konsep yang telah dirumuskan sebelumnya.

## 2. Improvisasi

Pada karya yang mengharuskan membuat sketsa dulu, penulis melakukan penyaringan melewati proses penambahan dan pengurangan dari penggalan-penggalan kisah yang masih berupa sketsa untuk kemudian diaplikasikan ke media yang sudah ada. Berdasarkan konsep, bentuk, dan visual karya yang akan dibuat, serta pemilihan media yang akan dieksekusi. Sekaligus mewakili ide dan konsep untuk menyampaikan pesan-pesan lewat karya seni visual. Sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh secara visual.

## 3. Pembentukan / Perwujudan

Penuangan ide pada media yang telah dipilih diawali dengan pemindahan sketsa menggunakan pensil 2b atau kuas berukuran 3. Pada tahap ini memfokuskan pada layout media yang digunakan, jadi cenderung menyesuaikan pada media yang akan dieksekusi.



Proses pewarnaan dilakukan secara bertahap, yaitu dari pewarnaan dasar sampai *finishing*. Ada tiga tahapan pewarnaan, yaitu:

- a. Pada proses tahap 1 dilakukan pewarnaan blok (*opaque*) pada bagian-bagian objek yang telah disketsa dan sifatnya tidak detail. Untuk *background* hanya memakai dua sampai tiga blok warna tanpa ada proses pewarnaan lebih lanjut, agar objek yang ditampilkan kelihatan lebih menonjol.
- b. Pewarnaan tahap 2 adalah penambahan warna lain atau penumpukan pada warna sebelumnya. Bisa berupa blok warna atau berupa garis-garis dan titik-titik saja.
- c. Pewarnaan tahap 3 adalah setelah proses pewarnaan sudah mencapai 80% pada tahap akhir objek diberi garis kontur untuk lebih menonjolkan figur-figur objek pada karya seni lukis.

Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah pengamatan kembali sekaligus *finishing touch* karya yang sudah jadi untuk dicocokkan kesesuaiannya dengan tema yang diambil serta meneliti jika kemungkinan ada warna-warna yang kurang maupun objek-objek yang dirasa belum sesuai. Selanjutnya setelah karya sudah benar-benar kering dilapisi dengan *clear* agar terjaga keawetannya.

#### 4. Penyajian Karya

Penyajian karya tugas akhir ini disajikan sesuai dengan besar kecilnya media yang digunakan. Artinya dalam penyajian karya seni visual sifatnya fleksibel. Tentunya penguasaan ruangan sangat dibutuhkan dalam pendisplayan karya seni, agar nantinya penonton merasa nyaman dalam mengapresiasi karya seni. Untuk memperindah dan mendukung penyajian karya dipilih pigura dengan

bentuk sederhana, tidak menggunakan variasi yang berlebihan ditinjau dari bentuknya tidak banyak menggunakan profil.

### **BAB III**

## **HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Konsep dan Tema Penciptaan**

Pada dasarnya suatu karya seni diciptakan melalui proses yang panjang, yang biasanya diawali adanya suatu kegelisahan batin seniman yang kemudian diwujudkan kedalam karya seni. Sebelum karya divisualisasikan, terdapat proses panjang yang berkembang dari diri dan dari luar pribadi seniman, proses tersebut berawal dari melihat, mengamati, mendengarkan dan kemudian terjadi pemahaman makna dalam pikiran, sehingga muncul suatu gagasan atau ide yang diteruskan pada tahap penciptaan suatu karya seni dengan tingkat kemampuan kreativitas, serta penguasaan teknik dan elemen yang digunakannya. Adapun konsep dan tema penciptaan lukisan sebagai berikut :

#### **1. Konsep Penciptaan Lukisan**

Konsep dalam penciptaan berawal dari kekaguman penulis terhadap keberadaan ataupun fungsi sepatu di dalam interaksi sosial, sepatu yang memiliki bentuk atau *design* yang sederhana, elegan bahkan mewah sekalipun, seolah membangkitkan semangat bagi pemakainya dan juga bagi penulis. Dalam suatu interaksi sosial, pengguna bergerak dengan nyaman dan percaya diri seiring ketukan langkah yang diciptakan, seolah membentuk jejak sejarah yang tidak dapat terulang dan tampak ritmik serta dinamis, apalagi didukung dengan pakaian yang sesuai dengan kondisi sosial sehingga menciptakan *style* atau gaya serta gerak kaki yang menambah dinamika gerak, hal tersebut menjadikan sepatu

menjadi konsep yang menarik untuk diangkat serta dieksplorasi dalam penciptaan lukisan. Sepatu memiliki banyak kegunaan dalam berbagai interaksi sosial dan berbagai kegiatan lainnya. Dilihat dari kegunaannya mungkin ada suatu persamaan dengan alas kaki sederhana yang disebut sandal yang juga mempunyai banyak pola interaksi untuk setiap kegiatannya dan bahkan mempunyai interaksi berbeda bagi setiap penggunanya. Dalam hal ini setiap orang memiliki tingkat kesenangan, penghayatan, dan kenyamanan sendiri terhadap sepatu yang sering dilihat dan dipakai. Mungkin sepatu merupakan pilihan dalam inspirasi untuk menemukan imajinasi pembuatan karya seni lukis.

Konsep dalam penciptaan lukisan dengan penggubahan objek dengan mendeformasi, untuk memperoleh karakter bentuk yang baru. Perubahan bentuk dengan cara yang variasi atau menambah-nambahkan bentuk tertentu pada suatu objek. Perubahan dengan cara deformasi dan variasi untuk merubah dan menambahkan suatu bentuk yang bertujuan untuk menghias objek agar tidak terlihat kaku, dari prinsip tersebut menciptakan kemungkinan bentuk-bentuk lain yang unik, artistik dan berbeda. Adapun pada lukisan, objek yang ditampilkan selain bervariasi dan bermacam-macam warna juga menampilkan gaya yang unik. Penggunaan warna pada lukisan tidak terpaku pada warna aslinya, dengan menggunakan sedikit gradasi warna yang membuat warna terkesan nyata, sehingga objek yang ditampilkan akan terlihat lebih muncul atau bervolume. Penggunaan unsur ruang pada beberapa lukisan dengan tidak terpaku pada prinsip perspektif, bahkan penyusunan objek dengan tidak teratur, dan ada yang bertumpuk namun masih memiliki keselarasan. Kehidupan sosial sendiri yang

juga kaya akan berbagai ragam aktifitas di dalamnya , mempunyai adegan-adegan sederhana yang dapat dieksplorasi untuk menghasilkan bentuk lain yang lebih bebas dan ekspresif, dengan pengeksplorasian diubah menjadi kesatuan cerita.

## **2. Tema Penciptaan Lukisan**

Tema dalam penciptaan lukisan ini adalah sepatu dan pola interaksi sosial. Sepatu sebagai saksi cerita tentang nilai-nilai sosial, kehidupan beragama, politik, cinta bahkan cita-cita. Kegunaan sepatu dalam berbagai aktifitas, dan berbagai kegiatan lain yang disajikan berdasarkan pengalaman pribadi yang imajinatif serta estetis agar dapat dinikmati dengan aneka kemungkinan dan pemaknaan. Tema dalam penciptaan lukisan merupakan referensi untuk bercerita dengan bahasa rupa dan sebagai rangsang cipta serta penentuan proses berkarya dari awal sampai akhir. Sepatu di dalam interaksinya menciptakan suatu peran dalam kehidupan sosial antar manusia. Sepatu yang memiliki banyak keunikan dari bentuk *design* dan fungsinya, dari karakter dan berbagai gaya yang disajikan dengan bermacam-macam gerak yang diciptakan. Sepatu yang memiliki fungsi dan nilai lebih, seolah membangkitkan semangat bagi pengguna dan juga bagi penulis. Selain itu penulis yang merupakan pelaku atau pengguna dalam interaksi sosial, setelah mengalami dari kehidupan sehari-hari, sejarah dan fungsi sepatu menyebabkan aneka emosi dan pikiran sehingga terjadi berbagai imajinasi dari yang membosankan sampai dengan menajutkan. Berbagai imajinasi demikian menjadi sangat berarti untuk menentukan pilihan tema dalam proses penciptaan lukisan.

Visualisasi tema dalam lukisan bergaya *lowbrow art* mempunyai ciri-ciri kebebasan bentuk atau ekspresif pada lukisan. Dalam visualisasi lukisan diolah dan dieksplorasi mencari kemungkinan-kemungkinan bentuk baru yang bernilai artistik. Pada visualisasi lukisan tidak hanya menampilkan sebatas objek sepatu, manusia dan interaksinya di kehidupan sosial, tetapi juga dikombinasikan dengan unsur garis, titik, warna dan objek-objek lain seperti bunga, tangan sampai gitar sebagai penghias pada lukisan dengan pendekatan deformasi, sehingga lukisan terkesan lebih artistik dan berkarakter.

Disamping itu untuk memvisualisasikan lukisan maka diperlukan bahan, alat, dan teknik sebagai satu kesatuan media penciptaan lukisan. Bahan yang digunakan berupa kanvas, cat warna, cat clear, sedangkan alat yang digunakan pensil warna, kuas, palet, tempat air dan kain lap. Selain itu teknik juga mempunyai peran penting untuk menciptakan lukisan, teknik yang digunakan berupa teknik *opaque* dan *aquarel*.

## **B. Proses Visualisasi**

### **1. Bahan, Alat dan Teknik**

Dalam memvisualisasikan sebuah ide menjadi bentuk lukisan dibutuhkan penunjang berupa bahan, alat serta teknik atau cara-cara pengerjaanya. Setiap seniman tentu akan mempunyai pilihannya sendiri-sendiri terhadap bahan, alat, serta teknik yang digunakannya. Berikut akan dijelaskan bahan, alat, serta teknik yang digunakan dalam mewujudkan ide-ide kedalam bentuk lukisan.



Gambar XVII: Alat dan Bahan  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

#### **a. Bahan**

##### **1) Cat**

Jenis cat yang digunakan emulsi akrilik yang berbasis air, merk movilex, jotun, dan cat lukis merk kappie. Cat akrilik mampu digunakan secara transparan ataupun plakat. Cat yang cepat mengering ini memudahkan dalam menciptakan tekstur-tekstur, sehingga pengerjaanya berlangsung cepat dibandingkan menggunakan cat minyak.

##### **2) Kanvas**

Kanvas yang sering digunakan merupakan kanvas mentah yang diolah sendiri. Pengolahan sendiri memungkinkan untuk memberikan hasil yang sesuai atas keinginan pribadi. Kanvas yang dipilih berserat kasar sehingga memudahkan dalam pembentukan tekstur-tekstur semu atau nyata pada objek.

#### **b. Alat**

##### **1) Kapur Tulis**

Kapur tulis digunakan untuk membuat sketsa diatas kanvas. Penggunaan kapur tulis ini memudahkan untuk dihapus dan tidak menimbulkan bekas yang begitu tajam apabila terjadi kesalahan.

## 2) Kuas

Kuas yang digunakan dalam pengerjaan karya lukis dari berbagai jenis dan ukuran, karena tiap kuas mempunyai hasil yang berbeda. Jenis kuas yang digunakan mulai dari bulu kuas berbentuk pipih dengan ujung lebar dengan tingkat kelembutan yang berbeda dan kuas yang mempunyai ujung meruncing yang berfungsi membentuk garis outline ataupun kontur

## 3) Palet

Penggunaan palet sebagai tempat untuk menampung cat yang telah dikeluarkan dari wadahnya dan berfungsi untuk mencampur warna-warna cat yang diinginkan.

## 4) Gelas Plastik

Gelas plastik berfungsi sebagai wadah untuk mencampur cat dalam ukuran yang banyak. Juga mampu menyimpan dalam waktu yang lama cat yang telah tercampur sehingga cat tidak mudah mengering apabila digunakan lagi.

## 5) Wadah berisi air

Ada dua wadah yang berisi air. Wadah yang pertama berfungsi untuk mencuci kuas dari cat sebelum mengambil cat warna yang lain, sehingga warna cat tetap terjaga dan yang kedua wadah khusus air bersih untuk pengencer cat akrilik. Hal ini untuk mendapatkan warna yang maksimal.

## 6) Kain lap

Kain lap biasa digunakan untuk mengeringkan dan membersihkan kuas dari sisa cat yang masih menempel pada kuas. Kain lap juga digunakan untuk membersihkan kapur sketsa objek pada kanvas.



### c. Teknik

Dalam penciptaan lukisan, penguasaan bahan serta alat merupakan salah satu faktor yang penting. Selain itu penguasaan teknik juga mutlak diperlukan, sehingga visualisasi dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Penggunaan teknik dalam seni lukis dapat menciptakan suatu visual yang unik serta personal, sehingga mampu melahirkan karakter yang berbeda-beda dalam karya lukis.

Teknik yang digunakan dalam pengerjaan karya lukis adalah dengan menggunakan teknik *opaque* (opak) dan transparan (*aquarel*). Dalam proses visualisasi diawali dengan penggunaan teknik *opaque* untuk membuat warna dasar pada objek, hal ini bertujuan untuk menutup permukaan kanvas sehingga pewarnaan akan merata. Setelah permukaan objek pada lukisan cukup kering kemudian dilakukan pelapisan warna kedua dengan kombinasi teknik *opaque* dan *aquarel*, yang bertujuan untuk menciptakan visual objek yang lebih bervariasi. Dengan kedua teknik ini juga dapat menciptakan tekstur semu pada lukisan.

Penambahan unsur titik dan garis pada *background* dan objek yang kosong bertujuan untuk memberikan kesan imaji. *Outline* menggunakan warna hitam, karena dianggap hitam adalah warna yang paling mengikat warna dan dapat memuncutkan karakter warna serta memberikan kesatuan. *Outline* juga dibuat ekspresif, untuk memberi aksen pada lukisan.

## 2. Tahap Visualisasi

Sesuai dengan metode penciptaan yang telah disebutkan pada bab sebelumnya, tahap visualisasi karya mengalami beberapa tahapan mulai dari

perencanaan atau sketsa diatas kertas hingga pengerjaan di kanvas. Dalam proses berkarya interaksi kerja penginderaan, pemikiran, emosi, intuisiakan terus berlangsung hingga tahap akhir karya jadi. Disinilah seorang seniman melakukan penajaman pada gagasan dan bentuk. Tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk sepatu serta komposisinya sebelum dipindahkan keatas kanvas. Sketsa dibuat menggunakan pensil atau *drawing pen* diatas kertas. Sketsa ini masih dapat dikembangkan lagi bentuknya ketika dikerjakan di atas kanvas.

### 2. Pemindahan Sketsa pada Media Kanvas

Setelas sketsa sudah terbentuk, proses selanjutnya adalah pemindahan sketsa yang semula dikerjakan di atas kertas lalu dipindahkan ke atas kanvas. Improvisasi penambahan dan pengurangan bentuk serta komposisi ketika pemindahan sketsa ke atas kanvas sangat dimungkinkan karena adanya penajaman ide dan gagasan.

### 3. Pewarnaan

Proses pewarnaan pada objek dilakukan dengan menggunakan kuas dengan teknik *opaque* dan *aquarel*. Dengan kedua teknik tersebut dapat menciptakan efek-efek tertentu pada objek sepatu, wajah manusia, dan objek lainnya. Pada *background* pewarnaan dikerjakan secara ekspresif.

#### 4. Bentuk

Bentuk yang hadir pada karya lukis merupakan perpaduan bentuk sepatu dengan lingkungan sekitar. Selain itu ada beberapa objek lain yang hadir pada setiap lukisan seperti gitar, gelas, botol, bunga, dan lainnya, objek tersebut sebagai elemen yang mendukung objek utama guna menemukan nilai-nilai baru bentuk sepatu pada ruang-ruang interpretasi.

#### 5. Pengemasan karya

Setelah karya sudah jadi, dan telah mengalami evaluasi, finishing dan sebagainya, maka hal selanjutnya adalah mempersiapkan penyajian karya untuk dipamerkan. Tahap akhir agar karya menjadi layak pajang dengan menggunakan pigura. Selain untuk melindungi karya, kemasan tersebut menambah nilai dari karya tersebut.



Gambar XVIII: a-e Tahap Visualisasi  
(Sumber : Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

## C. Bentuk Karya

### 1. Deskripsi Lukisan *Best Friend*



Gambar XIX

Judul: "*Best Friend*"

Ukuran: 110X140cm

Media: cat akrilik di atas kanvas

Tahun: 2013

(Sumber: Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

Objek yang ditampilkan pada karya ini adalah sebuah botol minuman keras, bertuliskan 'minuman lucu-lucu', mengalami deformasi bentuk. Berwarna hijau tua dengan teknik pewarnaan aquarel dan menumpuk warna abu-abu tua pada warna sebelumnya. Gambar botol ditutup rapat dan berisi setengah saja,

berwarna ungu semacam *wine*, seolah-olah utuh, namun hanya setengah saja. Objek sepatu berwarna abu-abu dengan 12 lubang tali sepatu, disamping kirinya bertuliskan ‘cap sepatu’. Bagian bawah sepatu bertuliskan ‘since 2008’. Elemen warna putih keabu-abuan mengelilingi botol bagian luar dan juga warna oranye yang turut mengelilingi objek pada bagian dalam. Diantara warna oranye dan putih keabu-abuan itu terdapat elemen garis patah-patah yang berfungsi sebagai variasi. Elemen bentuk dan warna disusun secara bebas dengan mempertimbangkan prinsip keseimbangan, agar tercipta sebuah kesatuan yang dinamis. Variasi juga ditunjukkan dengan bentuk-bentuk objek yang tersaji.

Pada *background* didominasi warna hijau tua. Tergambar suasana malam dengan penambahan objek bulan sabit dan beberapa bintang. Warna gelap hijau tua dan kelabu yang terpadu dengan sedikit sentuhan warna putih yang menggradasi, tambahan warna oranye dan perpaduan semua warna disini menjadikannya sebuah *unity*.

*Point of interest* dalam karya ini terdapat pada gambar sepatu yang digunakan sebagai merk minuman, menunjukkan seperti apa sepatu itu selalu menemani perjalanan hidup dan tetap eksis dalam pergaulan sehari-hari.

Beberapa batas warna yang mengelilingi objek botol dan dengan dua warna yang berbeda, dibuat agar memberikan kesatuan (*unity*) pada karya, serta garis patah-patah ditambahkan disini memberikan variasi. Hal ini bertujuan agar memberikan efek menonjol pada objek botol dan sepatu itu sendiri. Selain itu penulis memang menyukai adanya garis-garis atau warna-warna pembatas seperti

itu dalam setiap karyanya untuk memberikan prinsip variasi. Prinsip keseimbangan yang ada dalam karya ini adalah keseimbangan asimetris.

Dalam karya ini menceritakan sepatu yang menjadi *merk* salah satu minuman. Ceritanya minuman disini adalah minuman beralkohol, yang disitu bertuliskan 'Minuman Lucu-lucu'. Saat ini tentu banyak beberapa peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan minuman beralkohol. Mayoritas kabar yang mencuat dalam berita itu adalah dimana minuman keras memberikan pengaruh buruk untuk kehidupan manusia, merusak kesehatan, moral, bahkan menimbulkan kriminal. Namun sebagai manusia hendaknya kita tidak hanya melihat sisi buruk saja pada seseorang atau sesuatu. Karena kemungkinan juga ada nilai positif yang bisa kita ambil dari minuman beralkohol tersebut. Sama halnya seperti teman, sebagai teman yang baik akan selalu mengerti perasaan teman lain, membantu, merawat, hingga membela, diluar peran sebuah keluarga. Seorang teman yang baik akan mampu memahami temannya dari segi apapun, menerima temannya, baik buruknya, saling melengkapi, hidup bersama secara harmonis dan menjaga hubungan itu sampai kita tua.

## 2. Deskripsi Lukisan Rumah Tanpa Cinta



Gambar XX

Judul: "Rumah Tanpa Cinta"

Ukuran: 110X140cm

Media: cat akrilik di atas kanvas

Tahun: 2013

(Sumber : Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

Rumah adalah salah satu kebutuhan primer dalam kehidupan yakni 'papan' yang mempunyai arti tempat, tepatnya tempat tinggal. Dalam karya di atas rumah tersimbolkan oleh objek tanaman kaktus yang ada tiga jendela yang mengidentikan sebuah rumah dan ditumbuhi lima buah daun hijau yang sangat subur. Terdapat dua figur perempuan dan laki-laki disitu menunjukkan adanya hubungan suami dan istri dalam rumah tangga. Mengenakan sepatu yang bentuknya tidak wajar berwarna coklat bermotif dan biru dengan tambahan



gambar gelas. Masing-masing kaki yang menmaki sepatu hanya sebelah saja. Sepatu selalu menyertai langkah kaki manusia dalam kehidupan. Pada mulut figur perempuan terdapat obyek sepatu yang seolah-olah menamparnya. Sesuatu yang tidak lazim jika keberadaan sepatu yang seharusnya digunakan untuk alas kaki namun berada di mulut apalagi mulut perempuan. Proporsi ada pada figur laki-laki dengan tulang rusuk disebelah kanan yang salah satunya berbentuk cabai, seolah-olah sang lelaki hanya merasakan sakit hati. Dibalik itu sang pria menyimpan bunga merah dibagian belakang tubuhnya yang mengalami deformasi bentuk. Salah satu kaki lelaki itu dipegang oleh tangan yang tidak jelas asalnya darimana, selalu membatasi, dan tidak bisa memberi ruang gerak, sehingga kaki sebelahnya pucat tidak terdapat garis kehidupan, atau pincang. Semua objek yang tersaji memberikan variasi pada karya. *Unity* juga terjadi dari warna-warna yang ada.

Objek kaki dibagian bawah kanan yang seolah-olah menendang gambar hati kearah atas. Sedangkan dua tangan pada bagian kanan menunjukkan doa dan harapan agar selalu selamat dan ceria dengan simbol pelangi yang ada disekitarnya. Objek lain dibagian atas pojok terdapat beberapa muka dan sepatu. Lagi-lagi keberadaan seseorang selalu dipertanyakan dan berpengaruh dalam kehidupan. Bisik-bisik tetangga dengan segala rumpi yang menggoyahkan rumah tangga dan menggoda semua orang untuk ikut merumpi. Sangat nyata dalam kehidupan kita sehari-hari, saya khususnya. Pada karya di atas tidak ada *point of interest*, karna semua objeknya bercerita dan saling melengkapi secara *balance*.

*Background* yang didominasi warna abu-abu dan putih keabu-abuan. Elemen warna pada karya ini menggunakan warna abu-abu, merah muda, oker, biru, merah, ungu, hijau, kuning, hitam dan emas. Hampir keseluruhannya diaplikasikan dengan teknik *opaque*, pada background tengah saja yang menggunakan teknik aquarel, antara batas warna abu-abu muda dan abu-abu, agar terlihat luwes dan menonjolkan bentuk deformasi pohon kaktus. Variasi terjadi pada bentuk objek kaki yang mengandung elemen garis-garis. Pada objek kaktus dengan penambahan tiga bentuk jendela yang *bervalue* dimaksudkan agar memberikan variasi. Begitu pula dengan warna pelangi pada background, elemen garis dan warna serta bidang tersaji dalam karya ini. Keseimbangan yang ada dalam karya ini adalah keseimbangan asimetris.

### 3. Deskripsi Lukisan Pngen Ngeben



Gambar XXI

Judul: "PngenNgeben"

Ukuran: 110X130cm

Media: cat akrilik di atas kanvas

Tahun: 2013

(Sumber : Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

Keberadaan anak *band* pada masa kini adalah sesuatu yang bisa dikatakan sangat gaul. Perkembangan jaman dalam dunia musik saat ini melahirkan banyak musisi hingga *girl band* dan itu mempengaruhi pola bergaul masyarakat jaman sekarang. Seseorang mungkin saja bisa mendadak jadi musisi jika punya modal uang walaupun minim keahlian hanya sekedar ingin terlihat eksis saja. Objek figur perempuan dengan rambut panjang berwarna merah dengan mencium sepatu disusun dengan proporsi sedemikian rupa, mempunyai

kaki berbentuk wadah mangkuk besar berisi buih-buih sabun, dan berdiri diatas podium berwarna hijau.

Objek lain yakni sebuah alat musik semacam gitar dengan proporsi mempunyai 6 senar dan mengandung elemen garis-garis lurus dengan gambar sepatu dibagian dalamnya yang disini memiliki arti gitar itu bermerk Sepatu. Beberapa bentuk kaki dan tangan melengkapi gambar di atas dan memberikan variasi bentuk. Demikian juga dengan tambahan awan-awan kecil dan hujan. *Unity* tercipta dari paduan warna-warna yang disajikan dalam karya ini. Elemen garis dan bentuk ada pada objek gitar yang mengalami deformasi bentuk, mempunyai tangan dan kaki. Bulatan-bulatan kecil pada *background* dimaksudkan agar terjadi variasi pada karya ini. Elemen warna pada karya ini antara lain warna hijau, biru muda, oker, putih, merah bata, abu-abu, dan merah muda, serta *outline* dominan hitam. Elemen bentuk pada karya ini antara lain sepatu, gitar, dan beberapa figur manusia, tangan dan kaki yang mengalami deformasi bentuk.

*Background* dalam karya ini ada beberapa bagian secara terpisah. Warna oker di belakang gitar warna putih kebiru-biruan, dan sedikit ungu muda. Dengan tambahan beberapa unsur titik-titik atau bulatan-bulatan kecil berwarna putih dan hitam hampir memenuhi *background* menggambarkan sisi baik dan buruknya keadaan dalam sebuah perjalanan. Pada karya ini juga tidak terdapat *point of interest*, semua objek dalam lukisan mempunyai peranan sama. Keseimbangan yang tercipta padakarya ini merupakan *asimetris balace*.

#### 4. Deskripsi Lukisan Obrolan Gagal



Gambar XXII  
 Judul: "Obrolan Gagal"  
 Ukuran: 160X120cm  
 Media: cat akrilik di atas kanvas  
 Tahun: 2014  
 (Sumber : Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

Terkadang kita sebagai manusia tidak bisa saling menerima masukan dari orang lain yang berbeda dengan yang kita inginkan. Hal ini menjadi salah satu sebab terjadinya konflik yang terkadang berujung kekerasan.

Objek visual karya ini ada berupa figur perempuan dan laki-laki, yang hidup dalam satu wadah yakni sepatu, dengan proporsi posisi yang tidak jelas, berpakaian tidak jelas dan ekspresi raut muka sedang marah-marah. Tangan menunjuk-nunjuk seolah memaki, tangan merenggang mengucap serapah. Bagian

atas terdapat objek empat kaki yang sedang beradu, istilahnya '*padu*', *sikil papat diadu*. *Padu*, dari bahasa jawa yang artinya bertengkar.

Elemen warna yang digunakan pada karya ini antara lain abu-abu, yang menjadi dominasi, selanjutnya warna hijau, merah, coklat, biru, ungu, hitam. Warna pada objek balok es diaplikasikan dengan teknik *aquarel*, begitu pula dengan warna hitam pada sekitar jaring-jaring. *Unity* tercipta dengan adanya beberapa elemen warna tersebut. Warna biru pada objek figur manusia diberi sedikit teknik gradasi agar memberikan variasi. Selebihnya pada karya ini teknik pewarnaan menggunakan teknik *opaque*. Pada *background* terdapat elemen garis-garis yang membentuk seperti jaring dan sebuah dadu yang menceritakan terjebak dalam permainan. Sisi lain terdapat gambar samar-samar potongan es batu dan didominasi warna abu-abu. Keseimbangan pada karya ini merupakan keseimbangan asimetris. Variasi juga terjadi pada bentuk objek kaki, bentuknya dibuat tidak beraturan agar tidak monoton. Proporsi bentuk objek-objek tersusun sedemikian rupa, sehingga memberikan keseimbangan asimetris dan keseimbangan skew simetris.

## 5. Deskripsi Lukisan Realita Mbak Santi



Gambar XXIII  
 Judul: "Realita Mbak Santi"  
 Ukuran: 70X90cm  
 Media: cat akrilik di atas kanvas  
 Tahun: 2014  
 (Sumber : Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

Terinspirasi dari kisah hidup seorang teman yang bergelimang harta, dekat dengan kemewahan, namun tidak merasakan kebahagiaan. Serba kecukupan namun tidak menemukan ketenangan batin. Pesan yang bisa diambil dari ceritanya adalah pentingnya bersyukur kepada sang pencipta terhadap apapun yang telah diberikan kepada kita manusia biasa.

Karya ini menceritakan tentang aktris yang notabene sebagai *public figure* dan kehidupannya serba *glamour*. Kecenderungan masyarakat sekarang ini

yang dalam pemikiran sadar ataupun tidak telah banyak dijejali atau dipengaruhi oleh berbagai media baik elektronik maupun cetak. Media telah begitu besar pengaruhnya dalam membentuk opini maupun yang akhirnya sebagian besar masyarakat kita sangat menikmati dan mengonsumsi media itu dengan berusaha mengikuti tren atau gaya hidup para *public figure* (artis).

Divisualkan dengan bentuk wajah seorang perempuan berambut warna warni, menerapkan prinsip variasi warna. Dengan tangan memakai kaos kaki yang berbeda warnanya, serta berbeda bentuk yang mengalami deformasi, memberikan variasi bentuk. Keseimbangan asimetris yang dipegang dalam karya ini. Tangan kirinya tidak wajar dan bervariasi karena pangkalnya justru berupa kaki dan mengenakan sepatu hak tinggi berwarna merah. *Background* abu-abu dan warna violet disekeliling wajah menunjukkan keraguan dibalik roman. Kedua bentuk mata digambarkan berbeda karna seharusnya manusia bisa menyaring semua hal baik buruk, dan tidak hanya memandang sebelah mata. *Unity* tercipta dari kekayaan warna yang digunakan.

Objek sepatu hak tinggi berwarna merah mengalami deformasi bentuk. Begitu juga dengan bentuk mata hidung dan bibir. Elemen warna pada leher dibuat bergaris-garis, merah marun dan oker dibuat sedemikian rupa sehingga terkesan bervariasi. Warna lain yang terkandung dalam karya ini antara lain merah, abu-abu, putih, kuning, biru, magenta, merah muda, dan hitam. Pewarnaan *background* dibuat berwarna abu-abu dan merah muda diaplikasikan dengan teknik opaque dan diberi sedikit sapuan *aquarel* agar terkesan gradasi warna yang tidak monoton dan mencapai kesatuan warna (*unity*).



## 6. Deskripsi Lukisan Teman Tidur Tante Sasa



Gambar XXIV  
 Judul: "Teman tidur Tante Sasa"  
 Ukuran: 90x70cm  
 Media: cat akrilik di atas kanvas  
 Tahun: 2014  
 (Sumber : Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

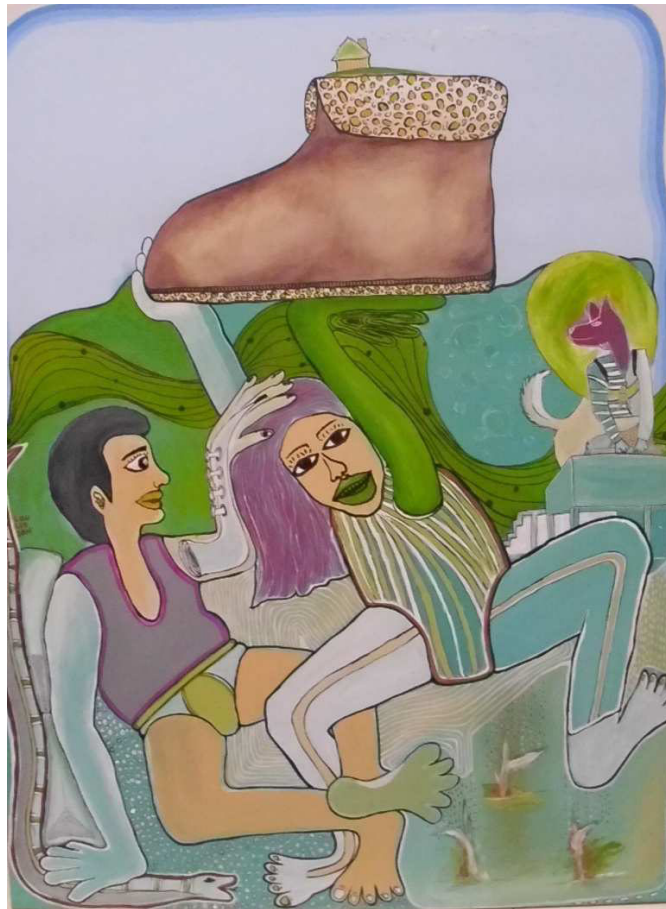
Jika ada pertanyaan apa yang paling murah sekaligus paling mahal di dunia ini? Menurut saya jawabannya adalah 'JANJI'. Kita sering mendengar dan melihat orang-orang mengucapkan janji. Kemungkinan besar kita sendiri juga pernah menjadi korban obral janji.

Penggambaran sosok wanita dengan proporsi sedemikian rupa, sedang tertidur dengan menggunakan kaos polos berwarna oranye dan celana doreng dan memeluk sebuah sepatu yang dianggapnya sangat berharga. Objek seekor anjing, sebagai sahabat manusia tertidur di samping wanita itu selalu menemani, dengan penggambaran muka si anjing berwarna hijau memberikan prinsip *unity*.

Digambarkan muka wanita yang setengah berwarna abu-abu. Disekeliling tempat tidur dipenuhi dengan garis-garis berwarna hitam dan abu-abu, sedangkan pada *background* berwarna hijau segar dengan aksen hujan dan bunga semi. Variasi bentuk tersaji dengan jelas dalam karya ini.

Deformasi bentuk terjadi pada semua objek, manusia, sepatu, anjing, dan objek pendukung lainnya disusun secara bebas dan acak sesuai dengan ciri-ciri karya *lowbrow*. Elemen warna yang digunakan pada karya ini antara lain hijau, kuning, abu-abu, hitam, merah muda, krem, putih, dan biru. Keseluruhan warna yang digunakan bersifat representatif. Elemen garis pada karya ini cukup kuat, garis lengkung, melingkar dan patah-patah disusun babas sesuai imaji pembuat karya. Warna hijau dan kuning yang berkesan gradasi pada *background* bertujuan untuk memberikan keseimbangan terhadap objek berwarna hijau lainnya sehingga tercipta kesatuan yang harmoni. Keseimbangan yang tercipta dari keseluruhan komposisinya adalah keseimbangan asimetris.

## 7. Deskripsi Lukisan Negosiasi



Gambar XXV

Judul: "Negosiasi"

Ukuran: 120X160 cm

Media: cat akrilik di atas kanvas

Tahun: 2014

(Sumber : Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

Selama ini kita mengenal istilah *kawin* sebagai sebuah proses pemaduan dan penggabungan sifat-sifat untuk mewariskan cirri-ciri suatu agar tetap lestari setidaknya secara harfiah maupun nilai-nilai sosial di lingkungannya, tak perlu berpanjang lebarjuga karena dalam fase tertentu segala sesuatunya teralami secara sendiri sebagaimana manusia terciptakan dilengkapi dengan jiwa dan hasratnya dan lingkungan memberi koridor beserta segala aturan, sangsi, gosip, kasak-

kusuk, sindiran, cibiran, yang pada tahap-tahap tertentu sama sekali tidak berguna. Atau akankah kita mau memaknai kawin yang juga digunakan sebagai istilah hubungan seksual antara dua ekor hewan dengan segala laku dan gayanya, kitalah yang paling tahu selera dan interpretasi masing-masing, komunikasi menjadi salah satu cara yang dapat diuraikan karena ketidakbutuhan wacana teoritik tentang kawin itu sendiri, paling tidak menjadi salah satu sudut dalam melihat berjuta kisah perjalanan hubungan antara perempuan dan laki-laki.

Objek visual dalam karya ini adalah seorang laki-laki dengan proporsi sedemikian rupa, yaitu dengan alat musik di lengannya, dan seorang perempuan dengan beban mengangkat sebuah sepatu yang di atasnya tergambar sebuah rumah kecil. Di belakang perempuan tergambar seekor anjing dan dibelakang laki-laki ada ular dimana menggambarkan masing-masing mempunyai kubu yang patut dipertahankan. Sepatu dengan motif kulit hewan menunjukkan variasi bentuk dan warna. Terdapat objek ular hewan berbisa yang identik dengan sifat licik, laki-laki disini selalu dibisiki hal-hal negatif dari lingkungan sekitarnya. Sedangkan anjing digambarkan dengan mengalami deformasi bentuk.. Perwujudan kaki yang melilit antara satu dengan yang lainnya memberikan prinsip variasi bentuk. *Background* dominan berwarna hijau kebiru-biruan dan sedikit warna putih yang memberikan prinsip *unity*. Teknik *opaque* maupun *aquarel* digunakan pada karya ini.

Warna yang mendominasi pada karya ini adalah hijau toska, ditambah warna putih yang diterapkan dengan teknik *aquarel* pada beberapa objek tangan, kaki, dan pada *background*. Objek anjing berkepala merah dan baju anjing yang

berunsur garis-garis. Warna rambut perempuan ungu, dan hitam pada objek laki-laki. Elemen bentuk bibir perempuan berwarna hijau. Objek sepatu berwarna oker dengan variasi motif *leopard* sebagai variasi bentuk. Objek laki-laki berpakaian kaos singlet berwarna abu-abu dengan *outline* merah muda dan hitam. Celana dalam berwarna hijau toska, telapak kaki kiri berwarna hijau. Elemen garis pada karya ini berfungsi sebagai variasi *background* dan bentuk. Semuanya digoreskan dengan keseimbangan dan kesatuan warna yang bebas sesuai dengan ciri-ciri *lowbrow*. Prinsip keseimbangan yang ada dalam karya ini adalah *asimetris balance*. Sedangkan prinsip kesatuan (*unity*) tercipta dari unsur-unsur warna yang tersaji. Variasi tercipta dengan kekayaan bentuk objek baru dalam karya ini.

## 8. Deskripsi Lukisan *Selfie*



Gambar XXVI  
 Judul: “*Selfie*”  
 Ukuran: 60X120 cm  
 Media: cat akrilik di atas kanvas  
 Tahun: 2014  
 (Sumber : Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

Wanita disebut-sebut sebagai racun dunia, dan konotasi racun adalah bahan yang bersifat merusak dan mematikan. Terkesan sadis dan tidak manusiawi. Realita pada saat ini memang tidak bisa dipungkiri bahwa peranan wanita yang

mulai bergeser. Tidak sedikit wanita yang bersikap garang, liar dan keras, sangat kontras dengan ciri-ciri fisiknya secara umum. Pergeseran mulai terjadi seiring perkembangan era sekarang yang memang menuntut wanita juga bisa mandiri dan kuat. Gelisah penulis yang juga seorang wanita, tergugah untuk menuangkannya pada sebuah karya lukis.

Objek visual pada karya di atas kanvas berukuran 60cm X 120cm ini adalah sesosok wanita dengan proporsi tubuh tidak utuh. Dikerjakan dengan teknik *opaque* dan sedikit *aquarel*, tergambar dari kepala, tanpa tubuh namun langsung menyambung pada kaki dan hanya memiliki satu kaki saja hal ini menunjukkan deformasi bentuk dan menimbulkan variasi. Mengenakan sepatu berjenis *boot* berwarna merah sedang menginjak sebuah botol berwarna *pink* garis-garis. Potret diri seperti itulah yang disajikan. Wanita mengenakan kaca mata hitam menandakan seperti bergaya layaknya foto model dan selalu ingin terlihat cantik, sepatu *boot* yang dikenakan dengan warna merah menandakan sebuah keberanian seorang wanita untuk melangkah maju dan membentuk masadepannya sendiri. Tubuhnya yang tidak utuh diartikan sebagai keganjilan yang dirasakan oleh sang wanita jika hidup sendiri. *Background* berisi objek pendukung seperti gambar vespa, menunjukkan sisi lain wanita berperan sebagai *bikers* yang dituntut untuk kuat menjalani takdir. *Microphone* tergantung diatas objek wanita, *background* warna hijau dan sentuhan kuning dengan titik-titik dan tetesan air dengan awan dapat diartikan berjuta tetes peluh arti sebuah pergerakan. Elemen warna yang digunakan pada karya ini antara lain hitam, merah, oker, biru, putih, dan kuning. Kekayaan warna yang digunakan memberikan prinsip *unity*.

Variasi juga terjadi dengan adanya elemen garis dan titik pada *background* serta kekayaan bentuk objek yang tersaji. Deformasi bentuk pada objek manusia dengan bentuk sepatu yang menyambung langsung tanpa tubuh, terkesan absurd dan tidak jelas sesuai dengan imaji pelukis dan ciri-ciri karya *lowbrow*.



## 9. Deskripsi Lukisan *Rock Daddy*



Gambar XXVII  
 Judul: "*Rock Daddy*"  
 Ukuran: 60X120 cm  
 Media: cat akrilik di atas kanvas  
 Tahun: 2014  
 (Sumber : Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

Memiliki teman dekat atau sahabat dan mungkin juga pacar hingga pasangan hidup adalah pelengkap yang bisa dibilang sangat beruntung untuk

sebagian besar orang. Apalagi teman hidup kita bisa sesuai dengan apa yang kita inginkan. Sedikit mengeluarkan sisi sentimentil dalam diri penulis, kali ini mencoba menuangkan gagasan yang terinspirasi dari teman hidup penulis.

*Rock Daddy* digambarkan dengan objek figur seorang pria dengan kacamata dan proporsi tidak memiliki tubuh, memiliki satu kaki saja dengan kemunculan objek sepatu berwarna abu-abu. Kali ini keberadaan sepatu dalam karya *rock daddy* disajikan lebih detail bentuknya dengan tujuan menonjolkan objek sepatu dengan proporsi lubang tali sepatu berjumlah 7. Variasi tercipta dengan beberapa bentuk yang tersaji, seperti cemeti yang mengelilingi figur lelaki dibagian atas. Gambar sepatu roda sebagai objek sekunder berdampingan dengan sebuah kunci pas menceritakan sebuah keterampilan dan keahlian seseorang. Gambar gitar dan setangkai bunga didepan wajah wanita dan juga bentuk tangan dengan proporsi sedemikian rupa sehingga memberikan variasi bentuk. Elemen warna yang tersaji menunjukkan prinsip *unity*. Wajah objek mempunyai dua elemen warna, yakni oranye dan biru, dengan unsur titik-titik dan garis yang memberikan variasi. Pada rambut berwarna hitam. Elemen warna lainnya adalah warna abu-abu, hijau, coklat, putih, dan merah. Penggunaan teknik aquarel pada background berwarna putih bergradasi dengan oranye,serta oranye dan kuning. Elemen garis dan titik terdapat pada background memberikan keseimbangan yaitu *asimetris balance* terhadap objek sepatu dan figur manusia yang mengalami deformasi bentuk.

## 10. Deskripsi Lukisan Mimpi Buruk



Gambar XXVIII  
 Judul: "Mimpi Buruk"  
 Ukuran: 60X120 cm  
 Media: cat akrilik di atas kanvas  
 Tahun: 2014  
 (Dokumentasi oleh Janu Sulistiyadi)

Gerutu yang keluar dari mulut, kemarahan karena rasa cemburu, sakit, sedih, bosan, malas, dan benci dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Cuaca panas, macet ditambah dengan aktivitas padat dan rasa lelah seakan-akan mendorong kita untuk meledak dimuka umum. Peran seorang ayah sangat berat sebagai tulang punggung keluarga, apalagi jika bekerja dibagian lapangan, yang

menuntut kerja otot lebih daripada kerja otak. Kesakitan, kesendirian, kebosanan, mendeknya kreativitas, jauh dari komunitas adalah sebuah irama yang mengalun harmonis, dan tetap harus bersyukur.

Dominan warna gelap hitam yang mengikat dipadukan dengan beberapa warna terang, merah muda, biru muda, kuning, dan juga merah. Memberikan prinsip *unity* dalam sebuah karya. Objek utamanya digambarkan dengan figur seorang lelaki dengan proporsi berambut coklat, memakai topi lebar dengan ekspresi wajah seperti pusing. Kemunculan objek sepatu pada gambar ini melambangkan sebuah jantung atau pusat kehidupan. Objek lainnya yakni kepala ayam berwarna kuning yang mengartikan seorang pimpinan. Bagian bawah figur lelaki terdapat gambar tumpukan batu. Objek pendukung lain seperti figur anak kecil, dua bentuk tangan yang menengadah. Objek lain berupa bayangan kaki dengan memakai sepatu hak tinggi dan stoking garis-garis memberikan bentuk yang bervariasi. Kasur dan dengan anjing kecil muncul untuk memberikan keseimbangan asimetris pada karya. *Background* dominan warna hitam dengan unsur titik-titik berwarna putih abu-abu dan oranye. Keseluruhan objek tersusun tidak menentu dan bebas mengarah pada ciri-ciri karya *lowbrow* itu sendiri.

Elemen warna yang digunakan antara lain biru, kuning, merah, putih, dan sedikit warna hijau. Dominasi warna hitam disini kuat. Variasi warna yang muncul pada karya ini memberikan kesatuan (*unity*). Objek sepatu mengalami deformasi dan berperan memberikan variasi bentuk sebagai jantung. Elemen titik dalam karya ini lebih kuat pada bagian *background*.

## **BAB IV PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan atas uraian pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Konsep dalam penciptaan berawal dari kekaguman penulis terhadap keberadaan dan fungsi sepatu di dalam interaksi sosial, *sepatu* yang memiliki bentuk atau *design* yang sederhana, elegan bahkan mewah sekalipun, dapat membangkitkan semangat atau memberi nilai percaya diri bagi pemakainya dan juga bagi penulis. Sepatu memiliki banyak kegunaan dalam suatu interaksi sosial dan berbagai kegiatan lainnya. Konsep dalam penciptaan lukisan dengan pengubahan objek dengan mendeformasi, untuk memperoleh karakter bentuk yang baru. Penerapan prinsip variasi pada kekayaan bentuk objek bertujuan untuk menghias objek agar tidak terlihat kaku, dari prinsip itu bertujuan untuk menggali kemungkinan bentuk-bentuk lain yang unik, artistik dan berbeda. Adapun pada lukisan, objek yang ditampilkan selain bervariasi dan bermacam-macam warna yang digunakan. Penggunaan warna pada lukisan tidak terpaku pada warna aslinya, dengan menggunakan gradasi warna dari gelap menuju terang yang membuat warna terkesan menyala, sehingga objek yang ditampilkan akan terlihat lebih muncul. Penggunaan unsur ruang dan bidang pada beberapa lukisan dengan tidak terpaku pada prinsip perspektif, bahkan penyusunan objek dengan tidak teratur, dan ada yang bertumpuk namun masih memiliki keselarasan.

Tema yang akan ditampilkan adalah sepatu dan pola interaksi sosial, dimana sepatu sebagai saksi cerita tentang nilai-nilai sosial, kehidupan beragama, politik cinta bahkan cita-cita. Berbagai variasi lain yang disajikan berdasarkan pengalaman pribadi dan imajinatif serta estetis agar dapat dinikmati dengan aneka kemungkinan dan pemaknaan. Tema sepatu dan pola interaksi sosial bergaya *lowbrow* mempunyai ciri kebebasan bentuk atau ekspresi pada lukisan. Pengubahan bentuk-bentuk objek pada lukisan menggunakan prinsip deformasi dan variasi sehingga menciptakan keseimbangan dan *unity*. Pada visualisasi lukisan tidak hanya menampilkan sebatas objek sepatu, manusia dan interaksinya di kehidupan sosial, tetapi juga dikombinasikan dengan unsur garis, warna dan objek-objek lain seperti tangan, bunga, sampai alat musik sebagai penghias pada lukisan dengan pendekatan *lowbrow*, sehingga lukisan terkesan lebih artistik dan berkarakter

Bentuk dan keberadaan gambar sepatu tidak serta merta ditaruh atau dibuat begitu saja, divisualkan secara bebas, namun memiliki komposisi sehingga mampu menceritakan dan mengandung pesan-pesan tertentu. Dalam visualisasi pada lukisan, objek sepatu tidak berdiri sendiri sebagai objek, tetapi terdapat objek-objek lain sebagai pendukung untuk merepresentasikan kondisi fenomena interaksi sosial dan mengalami deformasi atau perubahan bentuk. Sedangkan penggambaran pada lukisan dilakukan secara *lowbrow art* dimana sebenarnya langkahnya sangatlah bebas, langsung begitu saja digambarkan secara sepotan pada kanvas, merespon kegelisahan yang dirasakan penulis. Namun untuk mengerjakan tugas akhir ini sebagian besar karya dikerjakan secara bertahap.

Sebelum penggambaran objek pada lukisan dilakukan eksplorasi bermain sketsa pada kertas, lalu improvisasi, yaitu memindahkan sketsa pada media kanvas, selanjutnya pembentukan, pada tahap ini terjadi pengurangan dan penambahan pada sketsa awal dilanjutkan. Tahap terakhir adalah penyajian karya, termasuk didalamnya *finishing* dan penambahan pigura.

Sedangkan semua visual pada lukisan dikerjakan menggunakan cat akrilik. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan ini cenderung bebas sesuai dengan ciri-ciri *lowbrow art*, sapuan kuas secara blok (*opaque*), dan juga *aquarel*. Komposisi bentuk serta warna yang digunakan pada karya dibuat bervariasi dan memiliki prinsip kesatuan (*unity*) serta keseimbangan asimetris. Visualisasi kesemua karya tugas akhir ini didominasi objek *non realis*. Hal ini dimaksudkan sebagai bentuk kebebasan dalam mengungkapkan serta menuangkan ekspresi dan imajinasi kedalam karya seni visual.

Karya yang dikerjakan sebanyak 10 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain :

*Best Friend* (110X140 Cm), *Rumah Tanpa Cinta* (110X140 Cm), *Pengen Ngeben* (110X130 Cm), *Obrolan Gagal* (160X120 Cm), *Realita Mbak Shanti* (70X90 Cm), *Teman Tidur Tante Sasa* (90X70 Cm), *Negosiasi* (160X120Cm), *Selfie* (60X120 Cm), *Rock Daddy* (60X120 Cm), *Mimpi Buruk* (150X200 Cm).

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Amir Pilliang, Yasraf. 2003, *Hiper Semiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung: Jalasutra.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barthes, Roland. 1985. *Mythologies*. New York: Hill and Wang.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djelentik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Art line.
- Gie, The Liang. 1983. *Garis Besar Estetika, Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Supersukses.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2000. *Nirmana : Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra
- Soerjono, Soekanto. 2005. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada
- Sony Kartika, Dharsono. 2004, *Seni Rupa Modern*. Bandung: RekayasaSains.
- Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah Seni Rupa)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. (edisi revisi). Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagad Art House.

### INTERNET

- <http://artikata.com/arti-327078-fenomena.html>(diakses 24 maret 2014)
- <http://en.wikipedia.org/wiki/GoGoBoots>(diakses 24 Maret 2014)
- <http://srisasanti.com/am/artwork/39/HERI-DONO.html> (diakses 12 April 2014)



<http://adhiekopler.blogspot.com/2012/03/sejarah-penciptaan-sepatu.html>.  
(diakses 10 April 2014)

<http://www.galerisemarang.com> (diakses 06 April 2014)

<http://pageshoe-history.org> (diakses 06 April 2014)

<http://findingme.org> (diakses 2 Maret 2014)

<http://edwingalery.com> (diakses 2 Maret 2014)

<http://agung1975.blog.net/corakdanalirandalamsenirupa>. (diakses 2 Maret 2014)

